

# BIT

ATARI XE, XL  
ATARI ST, STE  
AMIGA 500-4000  
COMMODORE 64  
PC AT 286-586  
ZX SPECTRUM  
DIDAKTIK M, GAMA

25 Sk / 25 Kč

NAJČÍTANEJŠÍ ČASOPIS  
POČÍTAČOVÝCH HIER  
NA SLOVENSKU!!!

MESÁČNIK PRE POUŽÍVATEĽOV DOMÁCIH POČÍTAČOV  
10/94

**ISHAR 3**  
TRETIA ČASŤ D&D  
TRILÓGIE JE  
NAJLEPŠIA

**SETTLERS**

OSADNÍCI SA USADILI  
AJ V POČÍTAČOCH PC

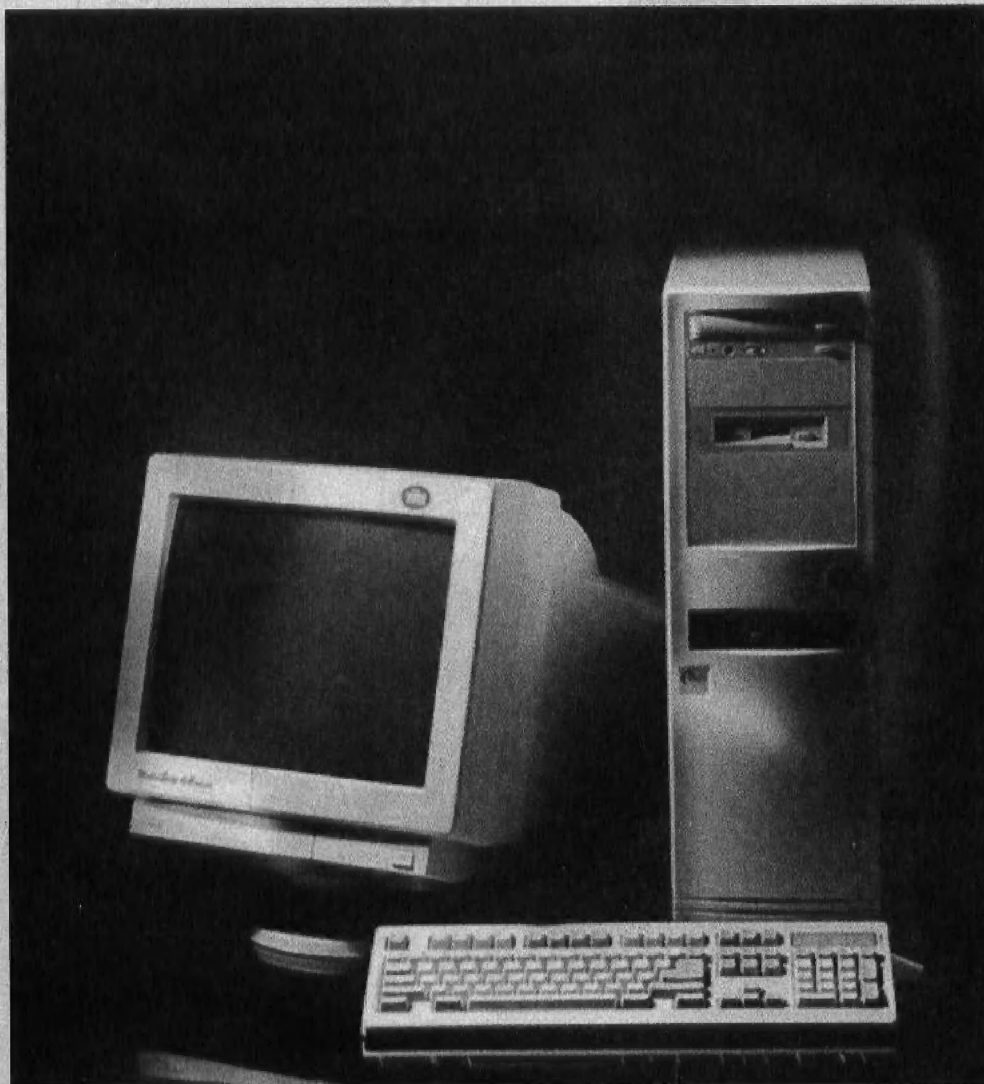
MULTIMÉDIA NASTUPUJÚ  
AJ U AMIGY

**CD-ROM ZAPPO**  
**PRE A1200**

**HIRED  
GUNS**

PODROBNÝ  
NAVOD K SCI-FI  
TRHÁKU

# COMPUTER *land*



## Počítače TESCO

386 SX 33, ISA	30488,- Sk
385 DX 40, ISA	33850,- Sk
486 SX 25, ISA	35700,- Sk
486 DX 33, VLB	51104,- Sk
486 DX2 66, VLB	57600,- Sk
486 DX4 100, VLB	72000,- Sk

## Polohovacie zariadenia

myš DEXXA	352,- Sk
myš GENIUS ONE	452,- Sk
myš LOGITECH PILOT	1040,- Sk
myš LOGITECH MOUSEMAN	1980,- Sk
trackball GENIUS	580,- Sk
trackball LOGITECH	1784,- Sk

## Zvukové karty

SOUND BLASTER DELUXE	2576,- Sk
SOUND BLASTER PRO	3280,- Sk
SOUND BLASTER 16	5320,- Sk
LOGITECH SOUNMAN	3620,- Sk

## CD ROM mechaniky

MITSUMI FX 001	7552,- Sk
SONY CDU 33A	7660,- Sk

## Diskety

Noname 5,25" HD	140,- Sk
Noname 3,5" HD	252,- Sk
Verbatim Datalife 5,25" HD	192,- Sk
Verbatim Datalife 3,5" HD	292,- Sk

## Reprosústavy

TRUST 2x25 W	1160,- Sk
TWIN CAM 2x40 W	1880,- Sk
YAMAHA SBS 300, 2x20 W	3472,- Sk

## Joysticky

Noname PC	360,- Sk
DEXXA	540,- Sk
GRAVIS	1172,- Sk

Všetky ceny sú uvedené bez DPH

## NAŠA PREDAJŇA PONÚKA UŽ AJ PC A MULTIMÉDIÁ

počítače - grafické karty - pamäte - monitory - disketové mechaniky  
klávesnice - pevné disky - myši - trackbaly - joysticky - podložky pod myši  
scannery - zvukové karty - video karty - reprosústavy - CD ROM mechaniky  
filtre na monitory - káble - datové prepínače - diskety - tlačiarne - držiaky

# COMPUTER *land*

Povraznícka 4  
Bratislava

05	Čo nás čaká (a neminie?) .....	ISHAR 3
06	Rebríčky najúspešnejších hier ....	NA ŠEŠT NAJROZŠÍRENEJŠÍCH POČÍTAČOV
07	Súťaž .....	PRVÁ CENA: AMIGA CDTV MULTIMEDIA
10	Adventure znamená dobrodružstvo .....	LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES
14	Návod ku hre .....	DUNE
17	Návod ku hre .....	INCA 2: WIRAKOCHA
18	Zaujímavé periférie .....	EXTERNÁ JEDNOTKA CD-ROM ZAPPO PRE A1200
19	Bleskové recenzie .....	CYBERNOID 1, 2; BARBARIAN 1, 2
22	Návod ku hre .....	SIM FARM
23	Tipy a triky .....	KÓDY A CHEATY DO HIER PRE AMIGU A PC
26	Prvá pomoc .....	PRE TÝCH, KTORÍ SI NEVEDIA RADY
27	Návod ku hre .....	TOWDIE
30	Návod ku hre .....	HIRED GUNS
34	Zo softwarových kuchýň .....	PRIPRAVOVANÉ HERNÉ NOVINKY
35	Lístáreň .....	DOPISY ČITATELOV
36	Bleskové recenzie .....	DOMINIUM, CENTURION, CAESAR, ROME AD92
37	Oprášené programy.....	DARTS 180
38	Programujeme v strojovom kóde .....	ASSEMBLER Z80 PRAKTICKÁ LEKCIA 14
39	Zázraky v Basicu .....	REKURZÍVNE FUNKCIE POMOCOU DEF FN

## RECENZIE

- 12 CANNON FODDER
- 13 1942: PACIFIC AIR WAR
- 16 FANTASTIC DIZZY
- 28 THE HORDE
- 29 UNNECESSARY ROUGHNESS



F14 FLEET DEFENDER

## MEGA RECENZIE

- 08 F14 FLEET DEFENDER
- 40 SETTLERS



DUNE



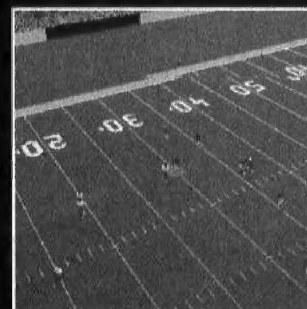
THE HORDE

## MAPY HIER

- 20 MONTEZUMA'S REVENGE
- 21 HANS KLOSS
- 24 PEDRO V STRAŠIDELNOM ZÁMKU



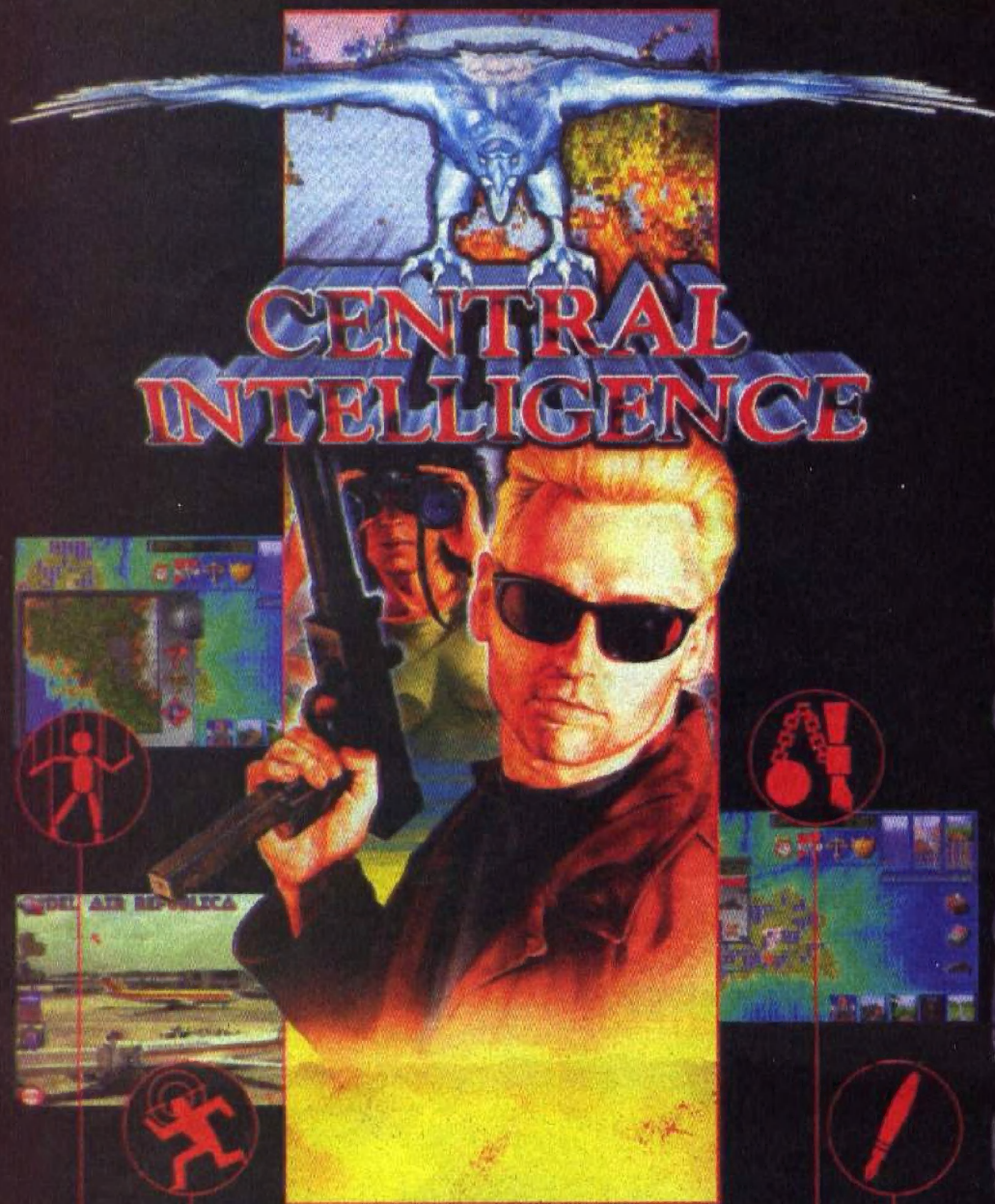
INCA 2: WIRAKOCHA



UNNECESSARY ROUGHNESS

# BIT

Časopis pre používateľov domácich počítačov so zameraním prevažne na herný a systémový software. Vychádza ako mesačník, dvanásťkrát do roka, 37. číslo (10/94) ● Adresa redakcie: BIT, P.O. Box 74, 810 05 Bratislava 15 ● Telefón: 07/496 400, Fax: 07/496 401 ● Typo a lito: Taurus Color DTP/DTR s.r.o., Bratislava ● Tlač: Slovenská Grafia a.s., Pekná cesta 10, 835 03 Bratislava ● Distribúcia pre SR: PNS, MEDIAPRINT - KAPA, PDS, ULTRASOFT a súkromní kolportéri ● Distribúcia pre ČR: PNS, Mediaprint & KAPA Prasegrosso, s.r.o., Na Jarově 2, Praha 3 ● ISSN: 1210-0242 ● Registračné číslo MK SR: 298/90 ● MČ: 49049 ● Cena jedného čísla: 25,- Sk, polročné predplatné: 150,- Sk, celoročné predplatné: 288,- Sk ● Objednávky na predplatné pre SR prijíma: BIT, P.O. Box 74, 810 05 Bratislava 15 ● Objednávky na predplatné pre ČR prijíma: OTES Computer Systems, P.O. BOX 48, 656 48 Brno 2 ● Šéfredaktor: Ľudovít Wittek ● Redaktor: Ivo Slávik ● Grafická a technická úprava: Viktor Kubal ml. ● Fotografie: František Petriska ● Neobjednané príspevky redakcia nevracia ● Vydáva: ULTRASOFT, spol. s r.o., P.O. Box 74, 810 05 Bratislava 15 ● Podávanie novinových zásielok povolené Riaditeľstvom pošt Bratislava č.j. 3 410 dňa 11.11. 1991.



AK BUDEŠ ODHALENÝ... MY ŤA NEPOZNÁME !

AK ZLYHÁŠ...

NIKDY SI  
NEEXISTOVAL

Uplatnením všetkých výhod CD-ROM sa podarilo skonštruovať rozsiahle a realistické scenáre.

CENTRAL INTELLIGENCE je záverečným testom tvojich strategických schopností.

I ntegrovaným ovládaním troch oblastí: propagandy, armády a politiky môžeš dosahovať svoje ciele v štýle tajných akcií CIA. Vyberaj svoje kroky obozretne... Môžeš sa poistiť pre prípad protiútok.

Tisíckrát opakované divadlo môže začať svoje ďalšie dramatické predstavenie.

"Mnohostrannosť, pútavosť a vysoká hrateľnosť robí z CENTRAL INTELLIGENCE napínavý a dobrodružný príbeh."

PC PLAYER (hodnotenie \*\*\*\*)

ocean





Francúzska firma SILMARILS pôsobila v minulosti viac na Amige. S rastúcou popularitou počítačov kompatibilných s PC sa preorientovali aj na tento trh. Z ich doterajšej tvorby najviac upútala sci-fi hra METAL MUTANTS, počítačová konverzia filmu TRANSARCTICA a najmä RPG hry ISHAR 1 a 2.

V poslednom čase sa venujú najmä experimentom s virtuálnou realitou, v ktorej dosiahli slušný pokrok. Ten sa zreteľne prejavuje v posledných hrách firmy SILMARILS, ktoré sú ISHAR 3 a ROBINSONS REQUIEM. Prvá z nich celkom určite urobí radosť tisíciam priaznivcom RPG hier, ktorí si sériu ISHAR veľmi obľúbili. SILMARILS nedávno dokončili tretí

kými krídlami menom WOHRATAX. Takže ak chceme krajine pomôcť, opäť stojí pred nami veľmi ťažká úloha... Ak sa pozrieme na panel predchádzajúcich hier ISHAR a tretieho dielu, vidíme nápadnú podobnosť. SILMARILS to podľa môjho názoru po grafickej stránke dosť prehnali. Zrejme v snahe uchvátiť zákazníka grafickou úpravou urobili hru trochu neprehľadnou a miestami prečačkanou. Oveľa lepšie majú tieto veci vyriešené firmy WESTWOOD a SSI, ktoré dali prednosť účinnej jednoduchosti. Každopádne je zaujímavé, že k dispozícii máme až päť postáv v partii, ktoré majú rôzne vlastnosti a hra o nich eviduje veľmi slušný počet parametrov. Parmetre postáv sú rozdelené do dvoch skupín: osobné vlastnosti a bojové vlastnosti. Osobné vlastnosti sú rozdelené do dvoch podskupín. V prvej sú level, expe-



nožík a preto je na to osobitný parameter. Zvlášť sa eviduje aj strelba, alebo ak chcete, presnosť strelby. Týka sa to napríklad strieľania šípov pomocou kuše. Medzi tieto vlastnosti boli zaradené aj schopnosti otvoriť neznámy zámok bez kľúča a spôsobilosť na prvú pomoc, aj keď to nie sú typické bojové vlastnosti.

ISHAR 3 zaujme v prvom rade svojou grafikou prostredia, v ktorom sa pohybuje. Tá sa skutočne veľmi blíži realite. Keď vezmeme do úvahy, že hra eviduje čas (večer začne obrazovka tmavnúť a čoskoro nie je vidieť ani na krok), uvedomíme si, že SILMARILS v ISHAR 3 urobili značný pokrok v RPG hrách, veď v tejto hre je naozaj všetko ako živé. To isté, čo v grafike, chce SILMARILS dosiahnuť aj vo zvuku. Hru sprevádzajú samplované zvuky

# ISHAR

## The Seven Gates of Infinity

SILMARILS



diel ISHARA a v plnej príprave sú aj práce na ISHAR 4! O štvrtom diele sa vie zatiaľ toľko, že SILMARILS zakúpili program 3D STUDIO od AUTODESKU a v tomto programe pripravujú vynikajúce animácie príšer a postáv, ktoré sú charakteristické pre RPG hry. Ak to všeto SILMARILS zvládnu, ISHAR 4 nepochybne zatiení všetky doterajšie hry od tejto firmy.

Vráťme sa však späť ich novinke ISHAR 3. Hra je postavená na udalosti, pri ktorej bolo na kráľovstvo KENDORIA uvalené zlé kúzlo od zloducha, čarodějníka SHANDARA. Tento podliak sa v ISHAR 3 reinkaroval ako drak s gigantic-

rience, vitality, physical, psychological a cohesion, v druhej zasa strength, constitution, agility, intelligence a wisdom. (Ospravedlňujem sa čitateľom, že píšem názvy po anglicky a najmä tým, ktorí nerozumejú, ale mám pre to svoj dôvod. Niektoré z týchto slov nemajú do slovenčiny jednoznačný preklad a vzhľadom na to, že sa v každej hre vyskytujú po anglicky, predpokladám,

že hráči RPG hier tieto názvy dôverne poznajú a anglický názov im povie viac, ako slovenský.) Medzi bojové vlastnosti patria lockpicking, perception, first aid, one-handed weapon, two-handed weapon, throwing weapon a firing. Tieto vlastnosti sa počas bojov môžu neustále zlepšovať. Pozoruhodné varí je, že hra zvlášť eviduje schopnosť zaobchádzať zo zbraňou do jednej ruky a zvlášť s obojručnou zbraňou. Ako vidieť, v hre sú aj zbrane určené na hádzanie, napríklad malý

prírody, ako je napríklad šum vetra či spev vtákov rôznych druhov. Samplingy však SILMARILS nikdy nemali obzvlášť kvalitné a nie je tomu tak ani tentokrát. Zo všetkých zvukových kariet podporuje ISHAR 3 iba Soundblaster a aj v ňom iba samplované efekty a nie FM hudby. Je to akýsi zlý návyk ešte z Amigy, ktorého sa na PC nezbavili. Je to škoda, pretože inak vyzerá ISHAR 3 veľmi nádejne.

- yves -

PC 386-586  
AMIGA 1200  
AMIGA 500/600



# SPECTRUM

1. MYTH (System 3) ↑
2. LEMMINGS (Psygnosis) ↓
3. R-TYPE (Electric Dreams) ↑
4. SHADOW OF THE BEAST (Gremlin) ↑
5. SIM CITY (Infogrames) ↓
6. TURTLES (Mirrorsoft) ↑
7. NORT&SOUTH (Infogrames) ↓
8. MIDNIGHT RESISTANCE (Ocean) \*
9. LASER SQUAD (Target Games) ↑
10. DIZZY 4 (Code Masters) \*

# COMMODORE 64

1. MICROPROSE SOCCER (Microprose) ↑
2. SHADOW OF THE BEAST (Psygnosis) ↑
3. STUNT CAR RACER (Microstyle) ↓
4. ELVIRA (Accolade) ↑
5. ADDAMS FAMILY (Ocean) ↑
6. GP CIRCUIT (Accolade) \*
7. ONE ON ONE (Electronic Arts) ↓
8. TERMINATOR 2 (Ocean) \*
9. SREET FIGHTER 2 (U.S.Gold) \*
10. THE DETEKTIVE (A.P.S. Software) \*

Z aktívnych čitateľov, ktorí nám posielajú svoje tipy do rebríčkov, každý mesiac vylosujeme jedného, ktorý získa odmenu vo výške 100 Sk a propagačné materiály od firmy ULTRASOFT.

V tomto mesiaci to je **Tomáš FILAKOVSKÝ** z Prešova.

# PC 286-586

1. DOOM (ID Software) ↑
2. DUNE 2 (Westwood) ↓
3. CIVILIZATION (Microprose) \*
4. UFO (Microprose) ↓
5. WOLFENSTEIN 3D (ID Software) ↑
6. TFX (Ocean) ↓
7. PRINCE OF PERSIA 2 (Electronic Arts) ↓
8. JURASSIC PARK (Ocean) \*
9. BATTLE ISLE 2 (Blue Byte) \*
10. MORTAL KOMBAT (Virgin) \*



Popularitu jednotlivých hier v Čechách a na Slovensku na rôznych typoch počítačov ukazujú naše rebríčky. Poradie hier môžete ovplyvniť aj Vy. Stačí, keď nám pošlete na korešpondenčnom lístku tri Vaše momentálne najobľúbenejšie hry v poradí, ako si ich ceníte. Hra uvedená na prvom mieste dostane tri body, na druhom mieste dva body a na treťom mieste jeden. Na základe týchto bodov zostavíme nasledujúci mesiac nové poradie v rebríčkoch. Ak vlastníte viac typov počítačov, píšete nám do ankety poradie iba na jeden z nich. Každý korešpondenčný lístok musí byť označený nápisom REBRÍČKY pod adresou odosielateľa. Na zadnú stranu uveďte typ počítača a Vaše poradie hier. Korešpondenčné lístky posielajte na adresu redakcie:

BIT, P. O. BOX 74  
810 05  
BRATISLAVA 15

# AMIGA

1. DUNE 2 (Westwood) ↑
2. SYNDICATE (Electronic Arts) ↓
3. SETTLERS (Blue Byte) ↓
4. CANNON FODDER (Virgin) ↑
5. FLASHBACK (Delphine Software) ↓
6. JURASSIC PARK (Ocean) ↓
7. CIVILIZATION (Microprose) \*
8. PINBALL FANTASIES (Team 17) ↑
9. FI GRAND PRIX (Microprose) \*
10. MORTAL COMBAT (Virgin) ↓

# ATARI ST

1. MONKEY ISLAND (Lucasfilm) ↑
2. GOBLINS 2 (Coktel Vision) ↑
3. POWERMONGER (Electronic Arts) ↓
4. KICK OFF (Anco) ↓
5. GREAT COURTS (Ubi Soft) ↓
6. INDIANA JONES 3 (Lucasfilm) ↑
7. ELVIRA 2 (Accolade) ↑
8. HARLEY DAVIDSON (Mindscape) ↓
9. LOOM (Lucasfilm) ↑
10. PIRATES! (Microprose) ↓

# ATARI XE, XL

1. DRUID (Mastertronic) ↑
2. ATOMIX (Blackfire) ↑
3. FRED (Avalon) ↓
4. MICROX (K-Soft) ↓
5. ONE ON ONE (Electronic Arts) ↑
6. AIR LINE (Ariola) \*
7. ZYBEX (Cognito) ↓
8. BECH HEAD (Access) \*
9. NUCLEAR ADVENTURE (Ropasoft) \*
10. MISJA (Avalon) \*

# VELKÁ CELOROČNÁ SÚŤAŽ ČASOPISU BIT

Vo Velkej celoročnej súťaži sú pre vás pripravené veľmi hodnotné ceny, o ktoré sa skutočne oplatí súťažiť. Ak sa chcete zúčastniť súťaže, musíte 12-krát uhádnuť, z akej hry je detail na obrázku. Sme si vedomí, že keby sme trochu nepomohli, stala by sa súťaž pre mnohých takmer neriešiteľnou. Z toho dôvodu uvádzame vždy štyri možnosti, z ktorých je jedna správna. Rovnako ako v minulej súťaži výber hier sa zužuje iba na tie, o



**A tu je zoznam cien, ktoré do súťaže venovala firma ULTRASOFT:**

**1. cena: COMMODORE AMIGA CDTV MULTIMEDIA PACK**

- + profesionálna klávesnica
- + diaľkové infračervené ovládanie
- + externá disketová jednotka 3.5"
- + špeciálna čierna myš
- + dva úvodné kompaktné disky

**2. cena: Počítač COMMODORE AMIGA 500**

**3. cena: Počítač DIDAKTIK KOMPAKT**

**4.- 5. cena: Značkové diskety DS DD podľa vášho výberu (buď 20ks 5.25", alebo 10ks 3.5")**

**6.- 10. cena: Neznačkové diskety DS DD podľa vášho výberu (buď 20ks 5.25", alebo 10ks 3.5")**

**11.- 20. cena: Celoročné predplatné časopisu BIT**

ktorých sme už v BITE písali. Rozdiel je iba v tom, že občas zaradíme aj detaily z takých obrázkov, ktoré v recenzii neboli. Dúfame, že sa vám bude Veľká celoročná súťaž časopisu BIT páčiť a že sa pri nej zabavíte rovnako, ako my pri vyberaní záberov a možných odpovedí.



**Súťažná úloha číslo 10 je:**

**Uhádnite, z ktorej hry je tento detail.**

- a) Desert Strike
- b) Tomahawk
- c) Gunship 2000
- d) Comanche



# F14

fantázii, ako v iných hrách, predsa každý letecký simulátor oslovuje iných hráčov, iný typ ľudí. Niektoré simulátory sú veľmi ťažké, majú vysoký stupeň reálnosti, atď. Na to si však laik sotva v krátkom čase privykne. Iné sú zasa jednoduché, nestavajú na precíznosti ovládania lietadla a môže si ich zahrať každý. Najväčšiu radosť som vždy mal z takých simulátorov, ktoré umožňovali zapínaním a vypínaním určitých funkcií plynule meniť obtiažnosť. Medzi ne patrí aj F14 FLEET DEFENDER.

smerom k lepšiemu. Vezmime si napríklad taký F15-2 alebo F19. Tieto hry majú čisto vektorovú grafiku, s

Tradične leteckých simulátorov siahajú k začiatkom éry domácich počítačov a dodnes patria k najvyhľadávanejším programom. Počítače sú zo dňa na deň lepšie a to isté platí aj o simulátoroch, ktoré majú so zvyšujúcim sa výkonom neustále lepšiu a lepšiu grafiku. Na počítačoch PC má najväčšiu tradíciu v tejto oblasti firma MICROPROSE, ktorá už urobila veľké množstvo kvalitných simulátorov a sama osebe je zárukou kvality.

Aj keď MICROPROSE občas urobí aj iný program, ako letecký simu-



Výber zbraní pre F14.

ktorou by dnes na trhu vôbec neuspeli. Bolo to dané tým, že v tom čase boli počítače oproti dnešným veľmi pomalé. Súčasný simulátory, ako sú F15 STRIKE EAGLE 3 alebo najnovšie F14 FLEET DEFENDER, majú vektorovú grafiku kombinovanú s bitmapovou a mnoho efektov, ktoré sme v minulosti nepoznali, napríklad rôznorodá obloha, let v oblakoch a preťaženie, výborné more s vlnkami, atď., ktoré robia simulátory oveľa reálnejšími a atraktívnejšími. Zrejme nie je ďaleko doba,

F14 je lietadlo amerického námorníctva, ktoré sa používa prevažne na obranné účely proti vzdušným silám protivníka. Má také parametre, že preň nie je problém štartovať a pristávať na lietadlových lodiach. Autori F14 FLEET DEFENDER si dali veľmi záležať nielen na simulácii tohto lietadla, ale aj na maximálnom prispôbení parametrov hry našim požiadavkám. Tak napríklad na začiatku misie môžeme určiť nielen to, proti akým lietadlám budeme bojovať, ale aj v akom počte. Nie je problém zadať že chceme s našimi tromi lietadlami F14 bojovať proti štyrom ruským lietadlám MIG 23. Pri takomto počte lietadiel pilotujeme iba jedno lietadlo, ale robíme veliteľa letky. Určujeme formáciu, v akej sú lietadlá rozostavené a počas letu dávame rozkazy, ktoré lietadlo má na ktorý cieľ zaútočiť. Okrem toho môžeme zadávať ešte mnoho ďalších menej dôležitých parametrov, ako je spôsob štartu, výška našich lietadiel a protivníka, ale aj stupeň obtiažnosti, ktorému je venované osobitné submenu. V ňom môžeme nastavovať aj parametre, ktoré sa týkajú protivníkových lietadiel. F14 FLEET DEFENDER má takú koncepciu, že nás môže ušetriť najťažšie-



Zaujímavý pohľad na pilota počas letu.

látor, naďalej tento druh programov v ich tvorbe dominuje. Dôkazom toho sú aj ich posledné hry F14 FLEET DEFENDER a 1942: PACIFIC AIR WAR. Tí, ktorí spomedzi ostatných hier preferujú letecké simulátory, určite už majú vo svojej zbierke programov také hity od MICROPROSE, ako boli F15 STRIKE EAGLE 2 a 3, F19 STEALTH FIGHTER, F117 NIGHTHAWK, A.T.A.C., KNIGHTS OF THE SKY, DOGFIGHT, HARRIER JUMP JET, B17 FLYING FORTRESS, GUNSHIP 2000 a ďalšie. Za tých pár rokov, čo sa MICROPROSE venujú leteckým simulátorom, sa veľa zmenilo

budeme mať simulátory na úrovni vojenských trénerov, aké používa americká armáda na výcvik svojich pilotov.

Keďže leteckých simulátorov už existuje mnoho, dalo by sa očakávať, že v nich už nie je možné nič nové vytvoriť okrem lepšej grafiky. Aj keď vzhľadom na účely použitia leteckej techniky nie je možné popúšťať uzdu

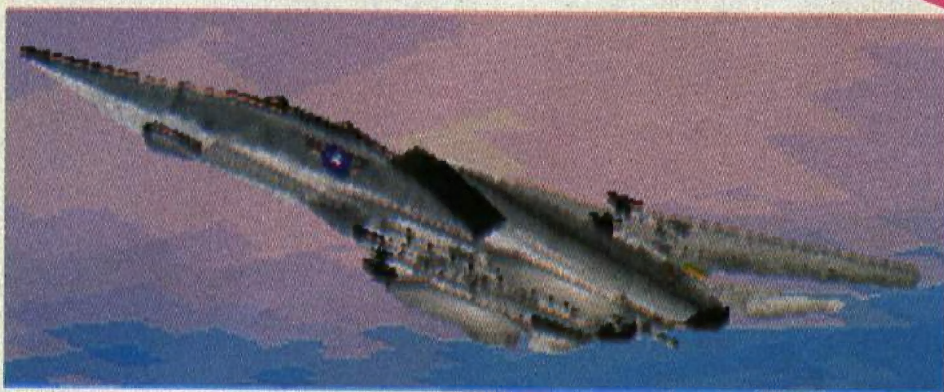


Takto vyzerá prístrojová doska.



# FLEET DEFENDER

ho leteckého manévru, ktorým je pristávanie, alebo o niečo jednoduchšieho manévru, ako je štartovanie. Vďaka tomu sa môže hráč venovať iba akéjkoľvek časti hry, pri ktorej sa nie-



Na letiace lietadlo môžeme pozeráť pod akýmkoľvek uhlom.

čo deje (a nemôže sa mu stať, že by solidne rozohranú misiu pokazilo nejaké nepodarené pristávanie na lietadlovú loď).

F14 FLEET DEFENDER je jeden z mála simulátorov, v ktorom sa neútočí na pozemné ciele. Ako už napovedá názov, F14 je lietadlo určené na ochranu konvojov lodí a flotíl. Väčšinou lieta nad morom a je vyzbrojené dobrými raketami. Preto už z diaľky môže likvidovať nepriateľské lietadlá. Ak teda patríte k vyznavačom útokov zo vzduchu na pozemné ciele, potom F14 FLEET DEFENDER asi nebude presne ten typ hry, ktorý hľadáte. Ak sa však vyžívate vo veľkých rýchlostiach a dramatickosti, aké majú vzájomné vzdušné súboje, potom by ste nad kúpou tejto hry mali uvažovať. Pre zaujímavosť, v čase písania tohto článku sa F14 FLEET DEFENDER stala najpredávanejšou hrou v USA. Prekvapilo Vás to? Priznám sa, že mňa áno. Hra ktorá dostávala v časopisoch od 72

do 75%, prekonala v popularite oveľa hodnotnejšie hry. Keď sa však pozrieme bližšie, zistíme, že F14

FLEET DEFENDER má všetky predpoklady stať sa obľúbeným. Prvý dôvod som už spomenul. Je to veľká prispôsobivosť z hľadiska obtiažnosti. Každý si v tejto hre nájde presne tú úroveň a ten počet lietadiel, ktorý mu vyhovuje na to, aby sa dobre zahral. Druhým dôvodom je grafika. Hra na obrázku aj v skutočnosti má také pohľady, ktoré vyzerajú naozaj geniálne. Ak ak si niekto v obchode nebudaj vypočuje zvuky, potom ho sotva niečo odradí od toho, aby si hru kúpil. Krásne stereofónne hudby, samplované dialógy pilotov počas letu pri spojení so základňou alebo vzájomných rozhovorov, to je naozaj to pravé, čo hráč potrebuje. V

úvodnom inre sú aj dobré animované filmy, ktoré reálne zachytávajú život pilotov F14. Pritom celá hra sa predáva iba na štyroch inštaláčnych disketách, čo je pri dĺžkach ostatných podobných programov skôr rarita ako bežný jav.

Nemôžem povedať, že by som v živote nevidel lepší simulátor, ako je tento, ale som

tej mienky, že F14 stojí za to, aj keď v zásade nič nové neprináša a pozemné boje chýbajú. Objektívne treba povedať, že má veľmi rýchlu a kvalitnú grafiku a že poskytuje skvelé zábery nielen na exteriér lietadla, ale aj lietadlovú loď. Prvé miesto v americkej rebríčku popularity je teda do značnej miery zaslúžené.

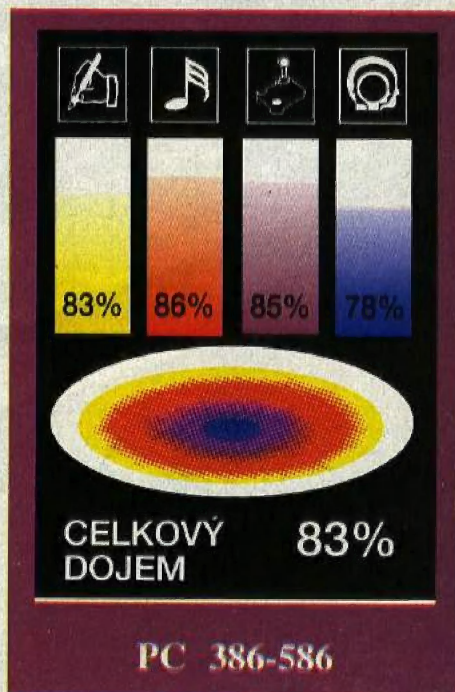
- yves -



Pristátie na lietadlovej lodi sa dá pozorovať z kapitánskeho mostíka.



Menu pre nastavenie obtiažnosti simulácie.





Najdôležitejšou činnosťou Sherlocka Holmesa v tejto hre je rozprávanie sa s postavami (Talk) a prezeranie predmetov (Look).

Pomoc:

1. V každej miestnosti vyčerpajte všetky možnosti rozhovorov so všetkými postavami (aj s Watsonom).

2. Všetky predmety, ktoré sa vám dostanú do rúk, si pozorne prezrite.

Texty v zátvorkách:

- veľkými písmenami - miesta na mape (ALLEY)

- prvé písmeno veľké - predmet alebo funkcia predmetu (Open Door)

- všetko malými písmenami - pomôcka

- číslo - číslo odpovede pri rozhovore

Už úvod naznačuje, o čo v hre vlastne ide - vypátrať vraha mladej ženy. Po prečítaní listu od inšpektora Lestrada, v ktorom nás žiada o pomoc, začneme pátranie, ako ináč, na mieste činu za divadielkom (ALLEY), dôkladne si prezrieme obeť (Look Corpse, Look Knife Wounds) a porozprávame sa s inšpektorom Lestradom. Potom zoberieme železnú tyč pri schodoch (Pick Up Iron Bar), listok do divadla a cigaretový ohorok pri drevenej krabici vľavo. Vojdeme do dverí a ocitneme sa v miestnosti, kde sedí svedkyňa vraždy. Samozrejme, porozprávame sa s ňou, ako aj s mužom, ktorý opravuje dvere - zdá sa, že ich nemôže otvoriť. Preto mu dáme pružinu, ktorú nájdeme pod skriňou. Zoberieme aj kvet a kartu, ktorá je v kvetoch a parfém zo stola. Predmety dôkladne prezrieme a porozprávame sa s verným Watsonom, ktorý nám dá uklidňujúce prášky pre Miss Parkerovú, odovzdáme jej ich a zároveň sa s ňou porozprávame o obeti (Sarah Carroway). Budovu divadla opustíme a vydáme sa do bytu obeť (SARAH CARROWAY'S FLAT). Pohovoríme si s Watsonom a zdvihneme dáždnik zavesený pri dverách. Vypadnutý kľúč zdvihneme a v izbe sa ešte poobzeráme najmä v koši na prádlo (LOOK Laundry Basket). Vytiahneme z neho rugbyový sveter, z ktorého sa dozvieme opis osoby, ktorá ho nosí a názov klubu, ktorému patrí. Miestnosť opustíme a ihneď zjídeme na ihrisko, kde klub trénuje (SOUTH KENSINGTON FIELD). Tu sa pobavíme s nervóznym trénerom, ktorý nám ani za svet nechce dovoliť porozprávať sa s hráčmi. Preto odídeme späť domov (221B BAKER STREET) a chlapca Wigginsa si najmeme, aby pre nás pracoval. Dáme mu kvet z divadla, aby našiel miesto, kde

ich predávajú, ale on nám ho vráti so slovami, že ten kvet je obyčajný, a že potrebuje čosi viac. Preto vojdeme do nášho bytu a kvet položíme na laboratórny stôl, ktorý sa nachádza v pravom rohu pri kozube (Use Flower On Lab Table). Tu položíme kvet na mikroskop, zapálime kahan (Use Matches) a vložíme kvet do skúmavky (Use Flower On a Flask), čím získame kvet s jódom zafarbenými lupeňmi. Tento kvet dáme Wigginsovi, ktorý odíde hľadať kvetinárstvo a my sa prejdeme do divadla, kde zistíme, že Scotland Yard už mítvolu odpratol. Preto odídeme do márnice (SOUTHWARK MORGUE) vo východnej časti mesta. Od doktora dostaneme púder, ktorý bol nájdený v kabáte obeť a máme ho doma zanalyzovať. My chceme vziať aj osobné veci Sarah (obeť), čo nám však doktor nedovolí. Preto sa s dôverou obrátíme na prítomného inšpektora Gregsona, ktorý nás pošle na (SCOTLAND YARD) za inšpektorom Lestradom. Konštabel Lewis (pri dverách) nás však nechce pustiť dovnútra, preto pôjdeme domov a na laboratórnom stole zanalyzujeme púder podobne ako kvet. Výsledky chemickej analýzy si prezrieme a poinformujeme o nich doktora v márnici. Tu požadujeme inšpektora Gregsonovi, čo sa nám stalo, ten sa nahnevá, vezme nás na (SCOTLAND YARD) a s konštablom Lewisom si to „vybaví“. Inšpektor sa vráti do márnice a my získame voľný vstup do (SCOTLAND YARDU). Vnútri poprosíme seržanta Duncana, aby nám zavolať inšpektora Lestrada, avšak nevyhovie nám, preto vyjdeme na ulicu za „slepým“ predavačom. Požiadame ho o pomoc, ale on chce finančnú odmenu. My však vydedukujeme pravdu o jeho „slepote“, preto nám dá potrebnú informáciu zadarmo - dozvieme sa, že seržant Duncan má rád poklony. Znovu vojdeme do budovy a porozprávame sa s Duncanom „v inom tó-

ne“. Ten nám okamžite zavolá inšpektora Lestrada, ktorý mu prikáže vydať nám doklad o tom, že si hocikeď môžeme vypožičať predmety, ktoré mala pri sebe obeť. S týmto povolením sa vrátíme do márnice a dáme ho doktorovi. Ten nám však umožní zobrať si jedine kľúč (Large Key). My sme však spokojní a odchádzame späť domov, kde nás čaká Wiggins s dobrou správou - našiel hľadané kvetinárstvo! Patrične sa mu za to „poďakujeme“ a odídeme do divadla. Tu použijeme kľúč (Large Key) do dverí a tak sa dostaneme znovu dovnútra. Porozprávame sa s Henrym Carruthersom a pomocou druhého kľúča (Brass Key) otvoríme zásuvku v stolíku pod oknom. V hornej zásuvke nájdeme lístky do opery, ktoré si ponecháme a dozvieme sa, že sestra Sarah Carrowayovej - Anna vystupuje v Londýne ako operná speváčka. Odídeme z divadla a namierime si to rovno do opery (CHANCERY OPERA HOUSE). Tu sa pohádame s manažérom Frederikom Epsteinom, pretože nám nechce umožniť vstup do šatne Anny Carrowayovej, o ktorej sa dozvieme, že nie je v opere, ale ani nikto nevie, kde býva. Radšej dáme lístky vrátnikovi a po schodoch celkom vpravo vybehne do lôže. Staršej dáme

Mrs. Worthingtonovej podáme tiež lístky a ona sa s nami pustí do reči o sestrách Carrowayových a povie nám meno priateľa Sarah - James. Nakoniec ju požiadame o pomoc a ona nám dá povolenie na prehliadku šatne Anny. Toto povolenie (note) dáme manažérovi a on nás zavedie do jej šatne. Lenže na prehliadku prísne dohliada (nedá sa nič vziať), preto zo šatne odídeme, Watson predloží plán odlákania manažéra a do šatne sa vrátíme. Potom sa už len stačí opýtať čosi Watsona, ten odláka manažéra a my v klude otvoríme zásuvky (Open Drawers). Zo strednej zoberieme zväzok kľúčov. Potom sa budeme snažiť zobrať hocijakú inú vec, Dr. Watson s manažérom sa vráti a my opustíme budovu opery. Dalej sa vydáme na cestu do kvetinárstva (COVENT GARDEN). Najprv kúpime od predavačky Lesley kvety (3), aby sme od nej mohli dostať nejaké informácie. Povieme jej, že hľadáme muža, ktorý u nej nedávno kúpval kyticu karafiátov (2) a nechal si od nej napísať kartu (4), ktorú jej vzápätí ukážeme (našli sme ju v divadle). Dievča si na muža spomenie a prezradí nám, že mu vtedy padli cigarety do suda. My neleníme (chceme sa presvedčiť), vezmeme košík s kvetmi nami zo suda, kvety vysypeme a položíme drôtený košík na sud (Use Wire Basket On Barrel). Vytiahneme manžetový gombík (Cuff Link) s vyrytými iniciálkami (G.B.) a odídeme vľavo do (Passage). Tu sa porozprávame so starou veštkyňou, ale nič zaujímavého sa nedozvieme, preto odídeme do krémy oproti

# THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES

(Moontage Pub). Najskôr zdvihneme pierko (Feather) pri bare a barmana sa spytame na manžetový gombík a on nám prezradí meno a adresu jeho majiteľa (Mr. Blackwood). Barmana „viac prítlačíme“ a vyzveme ho, aby si s nami zahrál šípky (keď vyhráme, dostaneme samozrejme informácie). On však chce, aby sme najprv v šípkach porazili troch mužov z krémy. Preto si to rozdáme najskôr s chlapíkom v modrom, ktorý sa opiera o stôl, potom s chlapíkom v modrom, ktorý sedí za stolom a s chlapíkom v červenom a nakoniec s barmanom. Cieľom hry v šípky je znížiť 301-bodové konto presne na nulu. Jednotlivé úseky terča majú rôznu hodnotu (1, 2, 3-násobok zastiahnutej sumy). Dosiadnutá suma sa z konta odráta a kto dosiahne prvý nulu - vyhráva. S troškou šikovnosti a tréningu ich učíte všetkých poraziť (odporúčam hrať túto pasáž na klávesnici). Po víťazstve nad barmanom si vezmeme šípku (Feathered Dart), vypýtame si od neho sľúbené informácie a dozvieme sa o „lekárni“, kde ihneď zjídeme (HATTINGTON STREET CHEMIST). Kúpime si tam všetky lieky, ktoré môžeme a presvedčíme lekárňu, aby nám dovolil hovoriť s jeho pomocníkom. Tomu prezradíme, že Miss Carrowayová je mŕtva a odídeme do trafiky (BRADLEY'S TOBACCO SHOP). Tu vyspovedáme predavača Alfreda a poposúvame tri krabice od cigariet pod sobiu hlavu pri obraze (Move a Cigar Crate - dvakrát každú). Vystúpime na postavenú pyramidu a posunieme sobiu hlavu, čím sa dozvieme adresu firmy, kde bola vypchatá. Samozrejme, okamžite tam skočíme (OXFORD TAXIDERMY) a preparujúceho Larsa sa povypytujeme na Mr. Blackwooda. Zoberieme zásteru (Smock) a nožik (Knife), dobre si ich poobzeráme a spýtame sa naň Larsa. Ten nám vysype, že Mr. Blackwood v lodenici, porozprávame sa ešte s Watsonom a zjídeme ku starému kámošovi (OLD SHERMAN'S) (na mape vpravo dole), ktorý nám požičia obojek (Leash) a štvornohého priateľa Tobyho, na ktorého obojek použijeme. Potom sa vydáme do lodenice (toto miesto sa na mape nezobrazí) a tu spravíme nasledovné: z kôlničky za nami zoberieme lano a zvnútra kladivo, posunieme pravý sud ku dverám, zoberieme vedro na spagáte, sud dáme na pôvodné miesto, zdvihneme modrú handru, do vedra naberieme vodu (rieka THAMES), namočíme handru, utrieme ňou zašpinené okno a konečne sa pozrieme dnu. Zistíme, že vnútri sú dvaja ľudia, preto použijeme kladivo na dvere a zažijeme veľké ACTION dolapenia Mr. Blackwooda. Potom sa ocitneme doma, od Watsona sa dozvieme, že Blackwooda zavreli do väzenia, preto ideme za ním (BOW STREET POLICE COURT). Strážca (Pass) nás však nechce pustiť k celám, preto si to odídeme vybaviť na (SCOTLAND YARD), s povolením (Pass) sa vrátíme späť a dáme ho strážcovi. Od Blackwooda sa dozvieme, že smrť Sarah Carrowayovej bola len nehoda, že hľadal len list a že vraždu len naračil ako Jack Rozparovač a ukradol jej šperk, ktorý potom predal. Aby sme sa dozvedeli čosi viac o Sarah, vydáme sa na rugbyové ihrisko hľadať jej snúbencu Jamesa. Tréner však chce vedieť, aké cigarety fajčí ten dotyčný, preto odídeme do obchodu (BELLE'S PARFUMERIE), kde majiteľka opíše nami hľadaného športovca, o ktorom predpokladáme, že kupoval parfém, ktorý sme našli v divadle. Povie, že používa Macasorový olej na vlasy (2), že je veľmi vysoký (3), že nie sme si istí jeho šírkou (3) a že má čierne vlasy (1). Predavačka si na neho spomenie, ale nepamätá si jeho číslo na drese. Kúpime si všetky možné parfemy - pri štvrtom parfeme (La Cote D'Azur) majiteľka na chvíľu odíde a my sa porozprávame s upratovačkou (zistíme, aké cigarety fajčí ten chlapík). Vrátime sa na ihrisko a porozprávame sa s trénerom, ktorý zavola Jamesa Sandersa. Ten však popiera, že pozná Sarah, pre-

to mu dáme ako dôkaz fľaštičku parfému, ktorú sme našli v divadle. Sanders odbehne a my za ním (EATON DORMITORY). V rozhovore s ním sa dozvieme, že nám neverí, že Sarah je mŕtva, preto musíme priniesť dôkaz. Ideme teda domov a od novinára Jonasa si vypýtame včerajšie vydanie The TIMES, v ktorom bolo písané o vražde. On ho však nemá, ale doporučí nám úrad, kde ho majú. Chceme si na to najat Wigginsa, ale ten nás prekvapí a včerajšie noviny nám predá. Potom rýchlo bežime k Sandersovi a dáme mu noviny so smutnou správou, za čo z neho „vypáčime“ informácie o Sarah, jej sestre a jej snúbencovi Antoniovi, ktorý rád hráva Billiard. Spomenie aj park, do ktorého chodili spolu na piknik (PICNIC SITE AND PLAYGROUND). Zjídeme tam a všimneme si chlapca úplne vpravo. Zabehneme domov a od Wigginsa odkúpime hračku (Gyroscope). Vrátime sa do parku a hračku použijeme na chlapca (Use Gyroscope On Solitary Boy). Potom mu ju darujeme a on nám poradí, že Anna býva niekde vo východnom Londýne. Vezmeme si jeho čiapku, dobre ju prezrieme (nájdeme na nej adresu obchodu) a odídeme do klubu (ST. BERNARD'S PUBLIC HOUSE) vo východnej časti Londýna. Tu sa pre dobro vecí porozprávame so všetkými a o všetkom (aj viackrát) a necháme sa „dohnúť“ dvoma podvodníkmi. Rozprávať sa musíme vytrvalo najmä s hráčom v žltom (Jack Mahoney), keď je na rade a pod vplyvom vydierania nám prezradí adresu snúbencu Anny - Antonia Carusa. Okamžite k nemu zjídeme (ANTONIO CARUSSO'S FLAT), dozvieme sa od neho adresu Anny a poobzeráme sa po jeho byte, v ktorom však nenájdeme nič zaujímavé. Preto odídeme k Anne (ANNA CARROWAY'S FLAT), použijeme najprv zvonček, a pretože nám nikto neotvorí, pomôžeme si zväzkom kľúčov a opery, ktorý použijeme na dvere. Z okrúhleho popolníka na stole si vezmeme dve navštívenky (prezrieme ich) a zákerne vysypeme zem z kvetináča pri schodoch (move Plant). Potom sa vyberieme na poschodie a porozprávame sa s domácou, ktorá odíde dolu upratať. Jediné, čím sa v tejto miestnosti dá pohnúť, je soška v rohu, pod ktorou je kniha. Túto zoberieme, preštudujeme a zistíme, že je to denník Anny Carrowayovej. Z neho sa dozvieme, že si Anna najala detektívov, aby našli ukradnutý šperk jej mŕtvej sestry. O šperku sa porozprávame s Mr. Blackwoodom vo väzení, ktorý nám prezradí, že ho dal chlapíkovi, ktorý bol s ním v lodenici. Keďže nám prezradí aj to, kde ho nájdeme (JAIMSON'S BUYING AND SELLING), nič nám nebráni v tom, aby sme ho navštívili. Viackrát sa ho musíme snažiť presvedčiť, aby s nami spolupracoval (1), (3) a nakoniec nám povie, že šperk predal jednému detektívi. Povie nám aj meno iného chlapíka, ktorý sa pýtal na ten šperk - Robert Hunt. My sa poďakujeme a odídeme do detektívnej kancelárie (MOOREHEAD AND GARDNER DETECTIVE AGENCY). Po rozhovore so sekretárkou, ktorej dáme našu kartu - navštívenku a s Watsonom vieme, že Mr. Gardner sa mal stretnúť s Annou v ZOO na severe mesta (THE LONDON ZOOLOGICAL GARDENS). Pri vchode do ZOO sa však stretneme s policajtom, od ktorého sa dozvieme, že sa tu našlo mŕtve telo nejakého muža. Po vojení dnu pôjdeme doprava, dôkladne prezrieme mŕtvolu (aj jej zlomenú nohu), vyčerpáme všetky možnosti rozhovorov so živými a vojdeme do úradu doziteľa ZOO. V krátkom rozhovore s ním sa dozvieme meno a adresu zamestnanca, ktorý kŕmi zvieratá a čistí ich kliecky. Predtým však ako ho navštívime, zahneme pri slonej kliečke doľava, prezrieme si leviu kliečku (Shiny Object) a pohovoríme si s Watsonom. Zo Zoo odídeme za západ (SIMON KINGSLEY'S FLAT). Tu sa najprv rozhladneme (čižmy opri kozube a veľký obraz pri dverách a potom Simona Kingsleya riadne vyspovedáme. Prezradíme mu, že lev Felix nezabil Mr. Gardnera, ale že to bola vražda, a preto si dohodneme stretnutie v ZOO pri

levej kliečke. Po príchode už Simon drží Felixa a my môžeme k kliečke zobrať (Shiny Object), ktorý dôkladne prezrieme a nájdeme papierik s číslami. Vrátime sa do detektívnej kancelárie, všetko si riadne popozzeráme, porozprávame sa so sekretárkou a zdvihneme písací stroj, pomocou ktorého sa vylámeme do vedľajšej miestnosti. Potom uvidíme vraždu Mr. Mooreheada v priamom prenose (Live) a ocitneme sa doma. Vrátime sa do detektívnej kancelárie, kde máme najst nejaký trezor (Safe). Odsunieme kreslo, zdvihneme papier, odsunieme knihy z pravého dolného rohu knižnice (Move a Shelf Of Books) a pomocou papieriku s číslami otvoríme trezor, ktorého vytiahneme príviesok. Tento si poriadne popozzeráme a prečítame si usvedčujúci list, ktorý v ňom nájdeme. Kreslo dáme na pôvodné miesto a odídeme do väzenia a porozprávame sa s Robertom Huntom, ktorý však všetky obvinenia z únosu Anny Carrowayovej popiera a zatka. Preto sa vyberieme do (LAW OFFICE OF MR. JACOB FARTHINGTON), kde sa dozvieme trochu viac o rodine Carrowayových a o istom lordovi Brumwellovi, o ktorom však nevieme, kde býva. Preto navštívime (EDDINGTON'S EQUESTRIAN SHOP), ktorého adresu sme sa dozvedeli z Paulovej čiapky. Tu sa s predavačom porozprávame, čiapku mu ukážeme, ale on nám nebude chcieť prezradiť meno a adresu zákazníka, ktorý ju kúpil. Preto mu nevhodnými poznámkami odoženime zákazníkov (Look Coat Of Arms) a on nám „s radosťou“ dá potrebné informácie. Navštívime teda lorda Brumwella (LORD BRUMWELL'S MANSION). Pothiahneme šnúru - zvonec naľavo, pokecáme si s lokajom a vyčkáme, kým nás neprijme lady Brumwellová. Presvedčíme ju, že musíme srčne hovoriť s jej manželom a vojdeme do jeho pracovne. Lordas Brumwella vyzveme, aby išiel s nami na políciu, ale on nás „dohodne“ a zamkne nás vo svojej pracovni, predtým však prezradí adresu Roberta Hunta. My však posunieme ľavý meč na stene (Move a Persian Sword) a otvoríme obraz (Open a Large Painting). Z trezoru vyberieme kľúč, ktorý použijeme na dvere a odídeme. Lady Brumwellová nám oznámi, že jej manžel ušiel a my sa vydáme hľadať ho. Nemusíme však ísť ďaleko, hneď vonku ho zbadáme a pokúsime sa ho zachrániť pred samovraždou - márne. Znova sa ocitáme doma, ale ešte stále nevieme, kde je Anna Carrowayová, preto odídeme do bytu Roberta Hunta (ROBERT HUNT'S FLAT), kde otvoríme malú knižku vľavo pri posteli, vyberieme z nej záložku (Bookmark) a knižku preštudujeme. Ešte otvoríme bedničku stojacu pred posteľou, zistíme, že má dvojité dno, a preto použijeme na ňu železnú tyč (Iron Bar). Pozrieme sa, čo sme vykonali a vytiahneme veľký dokument. Dokument aj záložku preštudujeme a evidentne zamierime do obchodu (JAIMSON'S BUYING AND SELLING). Záložku - záložný lístok dáme obchodníkovi a on nám dá za to karty, ktoré prezrieme a objavíme v nich kľúč. Ideme teda navštíviť madame Rouse (COVENT GARDEN - Passage), ale zistíme, že nie je prítomná. Túto skutočnosť patrične využijeme a potiahneme ľavú sviečku (Move Large Candle), na čo sa nám „otvorí“ knižnica. My však použijeme kľúčik z kariet na zásuvku v stolíku napravo, túto otvoríme a vyberieme strieborný kľúčik (Silver Key), ktorý použijeme na škatuľku za knižnicou. Túto otvoríme, vytiahneme pergamen, ktorý preštudujeme a poponáhlame sa do prístavu (SAVOY STREET PIER). Pozrieme sa cez okno a zistíme, že Anna je vnútri vo veľmi nepriaznivej situácii. Preto pozbierame všetky sily, pomocou železnej tyče otvoríme dvere a heroicky zachránime Annu Carrowayovú. Tým sa naša „práca“ skončila a už iba v klude dopyzeráme resp. dočítame záver tejto celkom vydarenej adventurky.

# RECENZIA



Hoci programátori zo SENSIBLE SOFTWARE, ktorí momentálne pracujú pre VIRGIN, zatiaľ nenaprogramovali toho veľa, každá ich hra sa stala veľkým hitom. Všetko sa začalo u geniálneho futbalu SENSIBLE SOCCER, ktorý mimochodom na Amige vyzerá úplne inak, ako na PC. CANNON FODDER tiež nesklamal, ba naopak prekvapil. Ich budúca hra, SENSIBLE GOLF bude tiež vynikajúca, ako nasvedčujú demoverzie, ktoré už záujemcom ponúkajú.

To, čo dokážu SENSIBLE SOFTWARE vo svojich hrách, nemá obdoby. Priam sa vyžívajú v extrémne malých postavách, aby sa na obrazovku vošlo veľa detailov. Prítom každý ich produkt má úžasnú hrateľnosť, ktorá by sotva niekto od ovládania tak miniatúrnych postáv čakal. CANNON FODDER



konalovania, opravovania chýb. Iná cesta nevedie, jedine poctivá práca na každom programe, keď si autori dajú záležať na každom detaile, vrátane navonok nepodstatných maličkostí. To je krédo SENSIBLE SOFTWARE. Jednu hru robia približne jeden rok, skôr sa predávať nezačne. Keďže ich projekty nebývajú rozsiahle, môže sa to niekomu zdať trochu veľa. SENSIBLE

SOFTWARE tento prístup k práci okamžite priniesol úspech, slávu a peniaze.

CANNON FODDER sotva môžeme porovnať k inaj hre. Je to sympatická vojnová strielačka s pohľadom na bojisko z vtáčej perspektívy. Na zemi sa dajú zreteľne rozoznať vojaci, tanky, stromy a kríky, budovy, rieky a jazerá, munícia, atď. Hráč má za úlohu ovlá-

dať vojenskú čatu, ktorá je vyzbrojená puškami a granátmi, s pomocou ktorých má splniť misiu. Úlohy bývajú rôzne: pozabíjať všetkých nepriateľských vojakov, vyhodit do vzduchu nejaké budovy, atď. Každopádne čím je level vyšší, tým sú misie ťažšie, lebo protivník kladie čím ďalej, tým väčší odpor. Čatu môžeme ovládať buď ako celok, alebo po častiach. Ak necháme čatu spojenú, všetci vojaci kráčajú za veliteľom. Keď čatu rozdělíme, môžeme vojakov dostať na rôzne miesta. Pohyb vojakov nevyžaduje od hráča nič špeciálne. Na obrazovke vidíme presne to, čo by sme videli v skutočnosti, ako vojaci kráčajú, ako sa brodia vo vode, atď. Nad krajinou pokojne poletujú divé kačice, akoby ani nebola vojna a všetko tu vyzerá ako skutočné.

Skvelá grafika, skvelá hrateľnosť, pôsobivý zvuk - čo môžeme chcieť viac? Mimochodom, CANNON FODDER je veľmi chytľavá hra, od ktorej má každý naruživý hráč problém odísť. Väčšina absolútne zabúda vnímať čas a odchádza od počítača až o štvrtej ráno. Preto sa nezabudnite občas pozrieť na hodinky, aby ste si neublížili. Pozície sa dajú uchovať na disk a nie je problém pokračovať na druhý deň...

- yves -



90%	91%	93%	94%
CELKOVÝ DOJEM		92%	
PC 386-586 AMIGA 500/600			

# 1942

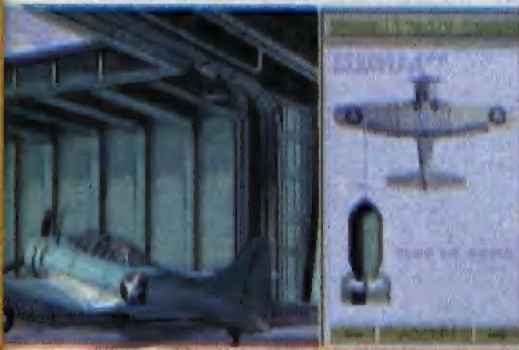
## The Pacific Air War™

Známa americká firma MICROPROSE vydala v tomto roku dva simulátory vo veľmi krátkom čase. Prvým z nich je F14 FLEET DEFENDER a druhým 1942: PA-

to vojna sa stáva naozaj svetovou a ich zásah na pomoc spojencom je naozaj potrebný.

**MICROPROSE**

jú letecké sily, akamžite zahájujú paľbu z protiletadlových kanónov rôznych typov. Najcennejšia funkcia sa však skrýva pod klávesom F8. Ak letí viac lietadiel v skupine, môžeme sa pomocou F8 prepínať do kokpitu iného lietadla a bojovať s ním. Takto sa môžeme zúčastniť boja povedzme v štyroch lietadlách a vychutnávať tak najzaujímavejšie pasáže hry, alebo vypomôcť tam, kde nás najviac treba.



CIFIC AIR WAR. O oboch píšeme v tomto čísle.

USA a Japonsko boli už v tom čase technicky vyspelé krajiny a disponovali kvalitným loďstvom a letectvom. Kým sa zúčastníme týchto historických bojov, treba si uvedomiť, že letectvo USA a Japonska nemalo rovnaké parametre. Americké lietadlá boli robustné, dobre vyzbrojené a mali účinné delá s veľkým dostrelom. Japonské lietadlá boli ľahšej konštrukcie a preto sa s nimi dalo podstatne lepšie manévrovať. Boli však vyzbrojené kanónmi s krátkym dostrelom, čo odpovedalo ich spôsobu boja. Všetky tieto skutočnosti sa v hre verne odzrkadľujú a hráč si môže vyskúšať rôzne boje aj na strane USA, aj Japonska.



Takisto grafika 1942 je hodna povšimnutia. Všetky objekty na obrazovke, ako sú lietadlá, lode, more, zem, budovy, atď. sú vyplňované textúrou rôznych farieb takým spôsobom, že bol dosiahnutý veľmi dobrý kompromis medzi rýchlosťou grafiky a krásou zobrazovaného prostredia. 1942 je celkom hrateľná aj na počítačoch 386, aj keď vhodnejší je procesor 486 alebo Pentium. Myslím si, že 1942 je zatiaľ najlepším leteckým simulátorom z druhej svetovej vojny a svojou kvalitou a možnosťami dokonca prekonáva aj podobný program PACIFIC STRIKE od ORIGIN. A to si zásluži veľké uznanie.

- yves -

1942 je simulátor bojov v Pacifiku počas druhej svetovej vojny. O nadvládu nad týmto oceánom sa snažili vojská USA a Japonska. Ako iste z dejepisu viete, Japonsko bolo v tom čase fašistické a spolupracovalo s Nemeckom. USA vstúpili do vojny až neskôr, keď sa ukázalo, že tá-

Veľkou prednosťou 1942 sú misie, ktorých máme okamžite k dispozícii veľké množstvo s rôznym zameraním. V niektorých letíme sami, v iných skupinovo bojujeme proti nepriateľovi. V ďalších máme za úlohu eskortovať loďstvo, ktoré ohrozujú vzdušné sily protivníka, alebo sprevádzať ťažké bombardéry, ktoré sa pri možnom vzdušnom konflikte nemôžu bezpečne brániť. Nechýbajú ani misie, pri ktorých bombardujeme protivníkoví loďstvo, alebo strategicky významné pozemné ciele. Ak by sa to časom niekomu zdalo málo, hra obsahuje tzv. MISSION BUILDER, v ktorom môžeme vytvárať vlastné misie. Osobne ma veľmi potešilo, že každá misia sa dá kompletne uchovať do súboru ako film a neskôr sa dá nielen prezeráť, ale aj kedykoľvek do nej vstúpiť a pokračovať v rozohranej misii naostro. 1942 obsahuje skutočne pestré druhy bojov s veľmi vysokou dávkou reálnosti, vďaka čomu má táto hra veľmi dobrú atmosféru. Nejde iba o zameranie na vzdušné súboje, ako to má F14 FLEET DEFENDER. Počas bojov môžeme vidieť, že ak na zemi, alebo na mori zbada-



# NÁVOD

# KU HRE

# DUNE

Dej je umiestnený do budúcnosti v 11. tisícročí, do roku 10191. Celému vesmíru vládne cisár SHADAM IV. Vo vesmíre je teraz najdôležitejšou surovinou SPICE. Spice predlžuje život, rozširuje vedomie. Je potrebný k vesmír-  
nym cestám. Vesmírna gilda a jej navigátori boli pod vplyvom korenia 4000 rokov. Využívajú plyn z tejto suroviny, môžu poznať vesmírny priestor, je to cesta, ako sa dostať do vesmíru bez pohybu. Spice existuje iba na jednej planéte vo vesmíre, ktorá je vyschnutá a plná púšť. Tu hlboko v púšťach žije národ známy ako FREMENI. Uchováva staré proroctvo, že príde clovek, ktorý ich zavedie k pravej slobode. Tá planéta je ARRAKIS, nazývaný tiež DUNA.

Rod Atreidov je vyslaný z planéty CALADAN na ARRAKIS, aby dohliadal na ťažbu spice. Rod HARKONNE-  
NOV, ktorý tu ťaží spice už dlhšiu dobu, sa nechce svojej veľkej výhody vzdať. Ty si v úlohe PAULA ATREIDESA, ktorý je synom vojvodu LETA ATREIDESA a lady JESSICY. Po pristáti na Arrakis v paláci CARTHAG sa začína samotná hra.

Si v hlavnej miestnosti paláca Carthag. Porozprávaj sa s otcom „DUKE LETO ATREIDES“. Dozvieš sa, že po príchode na Arrakis objavili tvoji ľudia tri sítě (jaskyne, v ktorých žijú Fremeni). V jednom sa nachádza aj tvoj poradca GURNEY HALLECK. Pohovor si s matkou a zistíš, že miesto, kde sa nachádza G. Halleck je síč Karthag-Tuek. Podme teda na več, nasadni do ornitoptéry a leť do určeného síču. Vychutnaj si prvý let ponad púšť a po pristáti vojdí do otvoru do jaskyne. Porozprávaj sa s G. Halleckom a zober ho so sebou. On ti povie, že Fremeni žijú hlboko v púšťach, v jaskyniach. Prenajmi si na ťažbu spice prvého Fremena „WORK FOR ME, GIVE ORDERS TO TROOP, SELECT TROOP... SPECIALIZE IN SPICE, NO MORE ORDERS“. Leť do Cartha-Timin. Tomuto Fremenovi sa veľmi nepozdávaš, a preto odmieta spolupracovať. Nevadí. Leť teda do Carthag-Harg. Prenajmi si aj tohto Fremena a opýtaj sa G. Hallecka, čo ďalej. Leť do paláca. Sretno sa tu s novou osobou. DUNCAN IDAHO, dohliada na ťažbu spice a informuje ťa o jeho stave v sílách. Porozprávaj sa s matkou, dozvieš sa niečo o spice. Otec ťa upozorní na špeciálny skafander, ktorý používajú Fremeni „STILLSUIT“. Máš ísť do síču Carthag-Tuek a pokúsiť sa nejaký získať. Po pristáti si pohovor s Fremenom. Podá ti informáciu, že na východe „ESTWARDS“ sa nachádza nejaký síč. Neváhaj preto ani chvíľu, a leť na východ. G. Halleck by ti mal po chvíli zahliásiť, že uvidel síč. Leť na toto miesto „GO TOWARDS THIS PLACE“ a vojdí dnu. Fremeni, ktorého tam nájdeš, ti dá nejaké skafandre a vysvetlí ti, ako fungujú. Povie ti o ďalších dvoch miestach, kde žijú Fremeni. Nezabudni si ho prenajmáť, zadaj voľbu „MODIFY EQUIPMENT“ a daj mu HARVESTER (obrovské vozidlo na ťažbu spice). Nedaj mu ale ornitoptéru, lebo to je tá, na ktorej lietaš, hoci by ju veľmi potreboval. Vydí von zo síču a súvi o niečo dozadu, a uvidíš harvester pri ťažbe spice. Leť do síču Tuono-Tuek. Prenajmi si aj tohto Fremena. Na mapke však pracovať nebude. K tomuto problému sa dostaneme neskôr. Leť do síču Carthag-Tabr. Prenajmi si aj tohto Fremena, ktorý tiež nebude pracovať. Odleť do Carthag-Timin. Ak sa pamätáš, Fremeni nemali záujem o spoluprácu. Tentoraz ho už prehovoriš. Povie ti, že je „spice - prospektor“. Jeho skupina ľudí sa zaoberá kontrolou územia pred ťažbou spice. Ak chceme ťažiť územie nie je prekontrolované, Fremeni ťažiť nebudú (vidno to na mapke). Na mapke sa ti objaví „spice - density“ - hustota spice v piesku. Štyri ob-



lasti sú už preverené, a zvyšné dve sú zafarbené na sedo. To znamená, že nemáš informácie o tom, koľko spice sa tu nachádza. Zadaj MOVE TROOP a ukáže prospektorom tri miesta, kam majú ísť vykonať kontrolu. Zadaj „EXIT MAP“. Vydí von a leť do paláca. Gurney ti oznámi, že skafandre boli uložené v tejto miestnosti. Prehovor si s otcom. Povie ti, že nie ste v paláci dlho, a že tvoja matka vie nejaké tajomstvo. Malo by sa to týkať tajných dverí. Skúste ich spolu nájsť. Vojdí do miestnosti so skafandrami a choď vľavo a potom dopredu. Klikni kurzorom na matku a dozvieš sa, že si v nejaký komunikačnej miestnosti. Matku nechaj tu. Duncan Idaho ti prezradí niečo o harvesteroch. Máš získať ďalšie harvestre a poslať ťa preto do síču Tuono-Tabr. Leť tam, Fremeni ti prezradí, že harvester má zo síču, ktorý sa nachádza na severovýchode v kráteri. Nasadni do orní a leť na toto miesto. Gurney by ťa mal upozorniť, že zbadal síč. Budeš prekvapený, ale nenájdeš tu nikoho. Ale pozri sa za seba, sú tu dva perfektné harvestre, ktoré urýchlia ťažbu spice. Leť do Tuono-Tuek a pozri sa na mapu „SEE DUNE MAP“. Nehybného panáčika pošli do síču Tuono-Hark. A to tak, že na neho klikneš a zadaj „MOVE TROOP“, označ miesto, kam má ísť. Leť do Carthag-Tabr a tak isto pošli Fremena do síču Tuono-Hark. Leť do Tuono-Hark a obom Fremenom daj harvestre „MODIFY EQUIPMENT“ a pošli ich späť na svoje miesta. Keď prospektori dokončia svoju prácu, pošli ich prekontrolovať územie do Tuono-Hark. Aby som to nemusel stále pripomínať, vždy keď objavíš nové síce, pošli tam prospektorov, aby si sa dozvedel o stave spice. Kým teraz prospektori dokončia svoju prácu, môžeš počkať jeden - dva dni. Vojdí kúsok od síču do púšte a zadaj „WAIT FOR“... Potom odleť do paláca. Duke ti povie jeden výrok z legendy „Spie sa musí prebudiť“. Je to vlastne čas fremenského tajomstva. Vojdí do komunikačnej miestnosti a vyzdvihni si prvú správu „VIEW NEW MESSAGES“. Nie je to nikto iný ako imperátor Shadam IV. Hovorí, že ťa čoskoro požiada o prvú dávku spice. Pohovor si s Duncanom. Vraj mu Fremeni z Tuono-Tabr rozprával o oblasti bohatej na spice. Neváhaj a leť tam. Dozvieš sa, že smer je juhovýchod „SOUTH-WEST“.

Leť týmto smerom ornitoptérou. Nájdeš tu fremenskú dievča Harah. Prezradí ti úrivú oblasť, kde žijú Fremeni. Zober ju so sebou, vyjdí von a pozri na mapu. Leť do Habbanya-Tabr. Žije tu Fremeni, ktorý ti nedôveruje a preto odmieta spoluprácu. Nachádza sa tu však harvester. Leť do Habbanya-Tuek. Prenajmi si Fremena a zadaj mu „GO AND SEARCH FOR EQUIPMENT“. Chod si zaoberať zariadenie. Pôjde si do síču Tuono-Timin zobrať harvester. Leť do Habbanya-Timin. Prenajmi si aj tohto Fremena a takisto ho pošli, aby si zohnal zariadenie potrebné na ťažbu spice. Pôjde si harvester zobrať do Habbanya-Tabr. Nájdí prospektorov, príleť do síču, kde sa nachádzajú a pošli ich do síču Tuono-Timin. Habbanya-Timin, Habbanya-Tuek. Leť do paláca. Porozprávaj sa s Duncanom. Povie ti niečo o gigantických púštnych červoch, ktorí žijú hlboko v púšťach. Ich veľkosť presahuje 400 metrov. Vedľa urobiť pri ťažbe spice veľké škody. Na tieto miesto ich prítahujú rytmické vibrácie harvestra. Preto ťa pošle, aby si pozaháľal nejaké ornitoptéry. Tie zahliasia príchod červa a predídú sa tak strate techniky i ľudí.

Prehovor si s Jessicou. Povie ti, aby si išiel hlbšie do púšte a na chvíľu sa sústredil. Máš ísť úplne sám. Nechaj teda svojich spoločníkov v paláci a choď do púšte. Budeš mať vzhľad, v ktorých ťi tvoj otec oznámi, že do paláca prišla správa. Choď do komunikačnej miestnosti a pozri si novú správu. Imperátor žiada od teba dávku spice. Zájdi za Duncanom. Akceptuj zásielku a choď s ním do komunikačnej miestnosti. Počkaj na imperátorovu reakciu a vyzdvihni si správu. Ďalšia zásielka bude o niekoľko dní neskôr. Zájdi do hlavnej miestnosti. Prebehni dialógy. Dozvieš sa, že sa stratil Gurney Halleck. Prehovor si s Jessicou, ktorá ti povie, že si schopný kontaktovať Fremenov z blízkej vzdialenosti. Preto už nemusíš chodiť z jedného síču do druhého, ale stačí kliknúť na mapu a privolať Fremena. Pozor, zatiaľ to ide len v krátkej vzdialenosti. Neskôr sa bude tvoja schopnosť zvyšovať, a o nejaký čas budeš schopný kontaktovať Fremenov na celej planéte. Pohovor si s Letom, ktorý ti radí, aby si našiel s matkou tajné dvere. Po nájdení dverí vojdí do tajnej miestnosti, kde nájdeš zraneného G. Hallecka. Nechaj matku tu a choď za otcom. On ťa pošle za našim mentatom Thufir Hawatom. Zájdi za ním a zober ho so sebou do ďalších tajných dverí. Zaveď tam aj G. Hallecka. Thufir ti prezradí niečo o vodeovi Fremenov. Zober so sebou len Harah a porozprávaj sa s ňou. Ona síce pozná fremenského vodeu, ale zabudla jeho meno. Choď do Carthag-Tuek. Dozvieš sa o novom síči na juhovýchode „SOUTHWESTWARDS“. Leť týmto smerom. Je to síč Habbanya-Clam. Sú tu tri použiteľné ornitoptéry. Jedna tvoja, harvester a laserové delo. Odleť do Habbanya-Timin. Fremenovi z Habbanya-Tuek zadaj „GO AND SEARCH FOR...“. Fremenovi z Habbanya-Timin zadaj to isté. Fremenovi z Carthag-Tuek zadaj „MOVE TROOP“ do Habbanya-Clam. Prospektorov pošli na všetky doteraz nepreskúmané územia. Počkaj, kým príde Fremeni z Carthag-Tuek do Habbanya-Clam. Daj mu harvester, ornitoptéru a laserové delo. Nechaj ho tam, začne ťažiť po odchode prospektorov. Potom prehládaj všetky síce, kým ti jeden z Fremenov neprezradí meno ich vodeu. Dozvieš sa, že jeho meno je STILGAR. Oznám to Harah, ktorá si spomenie na cestu. Choď podľa nej do síču Sihaya-Clam. Potom ti prezradí, že máš letieť do miesta na severozápade - NORTH-WEST. Po zahliadnutí síču pristiáš, a zober so sebou Stilgara. Odteraz ťa budú všetci Fremeni oslovovať menom MUAD - DIB. Prenajmi si Fremena a začni jeho skupinu špecializovať na vojenský výcvik. Pri voľbe MODIFY EQUIPMENT mu daj primitívnu zbraň - nôž. Táto zbraň je vyrobená zo zubov púštného červa SHAJ-HULUDA „starec púšte“. Leť do Ergsun-Tabr. Prenajmi si tohto Fremena na ťažbu spice a daj mu harvester a ornitoptéru. Leť do Ergsun-Tsimin. Je to prázdny síč, v ktorom sa nachádza nôž. Leť do Ergsun-Tuek. Tomuto Fremenovi zadaj vojenský výcvik a pošli ho do Ergsun-Tabr. Tak isto tam pošli Fremena z Ergsun-Timin. Leť do Ergsun-Tsimin. Fremeni ti prezradí síču na juhu. Dej mu nôž a pošli ho tiež do Ergsun-Tabr. Leť na východ a vojdí do síču. Malá poznámka: ak by si nezadal presný smer, môžeš sa stať, že hľadávaný síč minieš; nemusíš sa to týkať len tohto. Preto, ak by ťi to nevyšlo, skús sa vrátiť na pôvodné miesto a letieť týmto smerom znova, pokiaľ možno čo najpresnejšie. Tohto Fremena si tak isto prenajmi na vojenský výcvik a pošli ho tiež do Ergsun-Tabr. Všetky tieto územia by bolo dobré prekontrolovať z blízka hustoty spice. Preto sem všade pošli prospektorov. Leť do paláca.

Je už dosť pravdepodobné, že budeš mať nové vzhľad o správach od imperátora. Musíš mu rýchlo poslať čo žiada, lebo ináč by si nečakane hru dohrál. Treba preto vyzážiť čo najviac spice. Prídi do hlavnej miestnosti paláca. Z dialógu sa dozvieš, že Fremeni v Stilgarovej oblasti boli týraní



Harkonenmi, že Stilgara všetci Fremeni rešpektujú, lebo je ich voďca a množstvo zaujímavých vecí. Zober so sebou aj G. Hallecka a odlet do sícu Ergsun-Tabr. Tam ho opúšťa a nechaj ho, aby trénoval našich prvých bojovníkov. Let do Habbanya-Tabr a prenajmi si tohto Fremena, ktorý už bude presvedčený o tom, že by mal s tebou spolupracovať. Zadáj mu, nech ťaži spice, pošli ho niekde do oblasti Ergsun, tam, kde je najväčšia hustota spice, ale cestou mu nalož laserové delo neďaleko v síci Habbanya-Clam, ktoré nech odovzdá v síci, kde sú vojaci. Tam potom najpočetnejšej skupinke Fremenov daj laserové delo, ktoré ti veľmi pomôže. Choď do paláca. Zistíš, že Duke-Leto podnikol výpravu proti Harkonenom. Jessica ti oznámi, že si schopný kontaktovať Fremenov na väčšie vzdialenosti. Dostaneš správy od svojich úhlavných nepriateľov „Barón Vladimír Harkonnen a Feyd Rauth Harkonnen“. Thufir ti poradí, aby si začal s útokmi na pevnosti Harkonenov v regióne Ergsun, v Stilgarovej rodnej oblasti. Tvoja armáda by mala byť dostatočne vyzbrojená na útok. Preto zadaj jednému vojakovi funkciu „ESPIONAGE“. Po tomto príkaze vojaci pod vedením tohto Fremena opustia síc a začnú hľadať prvú pevnosť Harkonenov. Keď nájde pevnosť, mal by to byť Bledan-Tuek, vráť ho späť do sícu. Keď sa vráti, pošli všetky jednotky vojakov na túto pevnosť. Na mapke môžeš sledovať, keď zistení vojaci útok, či prelietá červená ruka modrá, alebo je to naopak. Ak prelietá červená ruka modrá, znamená to, že Atreidovia a Fremeni vyhrávajú nad Harkonenmi, v opačnom prípade je to naopak. Ak budeš niekedy dobíjať pevnosť a budeš prechrať, stiahni radšej všetkých vojakov z úroku a pošli do niektorého sícu. Dá sa to zistiť aj tak, že klikneš na útočiaceho vojaka, kde sa ti vypíše stručné informácie. Ak uvidíš, že zabil viac Harkonenov ako stratil svojich bojovníkov, pevnosť je už na 99,9 percenta tvojá. Zadáj „EXIT MAPS“ a po vyhratej bitke vo víťazí uvidíš radosť Fremenov z víťazstva. Prenajmi si každého Fremena, ktorého v týchto pevnostiach nájdeš a daj mu príslušné zariadenia. O niekoľko dní Fremeni dobijú pevnosť premenia na nádhernú síc. Nikdy neútoč na pevnosť, kde sa na mapke nachádza jeden alebo viac modrých panáčikov (ďalšie legie Harkonenov, ktoré bývajú zväčša veľmi silné). Túto pevnosť dobijaj až medzi poslednými, keď budeš mať atómové zbrane. Tak isto si nechaj nakoniec aj pevnosť okolo Arrakeenu (paláca Harkonenov), ktoré sú tiež veľmi dobre opencené. Stáva sa, že Harkoneni opäť zaujímajú na síc, ktorý premenia na pevnosť. Vtedy musíš zmobilizovať veľkú armádu a dobíť pevnosť späť. Po dobííí prvých pevností let do paláca a pohovor si s Duncanom. Povie ti niečo o dedinách a obchodníkoch. Klikni na Stilgara. Hovorí, že v dedinách žijú emigranti, ktorí prišli na Arrakis z inej planéty. Sú to obchodníci, ktorí len nakupujú a predávajú tovar. Fremeni do týchto dedín nechodia, iba v špeciálnych prípadoch, keď si majú ist zobrať kúpený prístroj. Klikni na Harah, ktorá si spomenie na povest o dedine v rybích ústach. Nasadni na ornitoptéru, pozri na mapu a let do rybích úst juhozápadne od paláca. Zahliadneš prvú dedinu. Ak chceš, tak nakúp prístroje, ktoré ti obchodník „SMUGGLER“ ponúka. Zaplať mu ich u Duncanu v kg spice. Potom do dediny pošli Fremena, ktorý bude tieto nakúpené prístroje potrebovať. „Go and search for equipment“. Let do tvojej prvej dobitej pevnosti. O nejaký čas ťa Harah poprosí, aby si ju odviezol do jej rodného sícu. Neváhaj a urob čo chce. Potom ti Stilgar prezradí ďalšie tajomstvá. Let podľa jeho informácie do sícu OXYTN-TABR. Nájdeš tam pekné fremenské dievča Chani. Zaľúbíš sa do nej na prvý pohľad. Stilgara nechaj v síci a choď s ňou večer sám do púšte. Po romantickom večeri ti Chani prezradí veľké oblasti na spice. V síci Habbanya-Harg sa dozvieš o ďalšom fremenskom tajomstve. Nájdeš tu obrovskú nádrž s vodou v podzemí. Si prvý cudzinec, ktorý o tom vie. Dozvieš sa, že Fremeni chcú jedného dňa, keď bude dost vody, zmeniť tvár Arrakis. Je to veľký sen Fremenov. Stilgar ti vysvetlí, že na to, aby sa zachytávala v nádržiach, je potrebné vybudovať akýsi filter „WINDTRAP“. Prezradí ti, že takýchto nádrží sú na Arrakise tisíce. Navrhne ti, aby si sa tejto vody napil. Zatiaľ to neskúšaj ani náhodou, lebo sa otráviš. Zadáj „REFUSE“. Dobíjaj ďalšie pevnosti a ťaž spice. Neskôr dostaneš správu o zavraždení Letu. Pohovor si s Jessicou, s Thufirom a so Stilgarom. Budeš môcť ovládať púštneho červa. Zajazdi si na ňom do najbližšieho sícu a vráť sa späť. Stilgar ti povie, že už vieš o Fremenoch všetko, hoci to nie je celkom pravda. Prehovor si s Jessicou, so Stilgarom a s Thufirom. T. Hawai ti povie niečo o špeciálnej zbrani proti Harkonenom. Zatiaľ však netušíš čo to je. Vít ňu iba, že je v našom paláci. S matkou nájdí tajné dvere. V tejto miestnosti nájdeš rastliny najrozličnejšieho druhu. Dozvieš sa, že



Fremeni chcú zmeniť púštnatú planétu na lesy. Chcú úplne zničiť ťažbu spice. Tam, kde sa nachádza voda, neexistuje viac ani kvapka spice. Zistíš, že práve vegetácia je zbraň proti Harkonenom. Oči všetkých užívateľov tejto drogy sa upnú na Arrakis, a dokonca aj sám cisár bude nútený vyjednávať. Keď úplne zastavíš ťažbu spice /pozor, týka sa to aj Harkonenov, čiže musíš zničiť všetky ich pevnosti/, čaká ťa už len jeden cieľ - dobíť palác Harkonenov. Chani ti niečo povie o svojom otcovi, ktorý je ekolog. Let s ňou do sícu kam ti povie a tam sa jej opýtaj čo ďalej. Let na západ za kamennú čiaru, za ktorou narážas na ďalší síc. Stretnes sa tu teda s novou postavou Liet-Kynes. Povyvetľuje ti, čo je jeho cieľom a ukáže ti svoje plantáže s rastlinami. Prezradí ti štyri nové miesta, ktoré ich rad za rastlinami a všetkých Fremenov si prenajmi na ekológiu a pošli do sícu ku Kynesovi. Na týchto územiach sa nachádzajú obrovské nádrže s vodou. Preto tu neposielaj žiadnych prospektorov. Potom zaleť ku Kynesovi, on ti povie, že za nejaký čas bude mať pripravené prvé rastliny, ktoré sa budú dať vysádzať do púšte. Ťaž zatiaľ ešte nejaký spice a pobíjaj pevnosti. Ak ti už zostane málo pevností, môžeš ťažbu spice úplne zastaviť a prespecializovať týchto Fremenov na ekológiu a armádu. Môže sa ti stať, že vo víťazí ti Fremeni zahľúsia. Že dostali epidémiu „EVERYBODY IS ILL HERE, WE NEED HELP“. Musíš tam poslať Chani na niekoľko dní. Potom je však veľké riziko, že Chani unesú Harkoneni. Ak sa toto stane, budeš sa musieť pridržiavať 2. varianty finálneho úroku (o tom neskôr). Po vyličení Fremenov let rýchlo do tohto sícu. Ak Chani neuniesli, zober ju rýchlo so sebou. Ak by ju uniesli, klesla by na dlhší čas motivácia Fremenov, čo by úrochu spomalilo tvoj postup. Vykonávaj si ďalej svoju bojovú úlohu. Keď budeš mať hotové prvé rastliny, zadaj štyrom Fremenom - ekologom „MODIFY EQUIPMENT“ - daj im zelený stromček. Potom ich pošli do sícu, kde je už WINDTRAP a veľké zásoby vody. Ak by niekde nebolo vybudovaná windtrap, pošli tam Fremena - ekológa a zadaj mu „ASSEMBLY WINDTRAP“ a o niekoľko dní sa tu začne zachytávať voda. Keď prídu tieto štyria Fremeni na svoje miesta, zadaj každému „ASSEMBLY WINDTRAP“ a oni tu začnú vysádzať prvú vegetáciu. Ak prídeš na tieto miesta, uvidíš okolo seba prvé stromy. Pozor, ak sa vyčerpa voda, Fremeni s vysádzaním prestanú a rastliny začnú vysychať. Potom chvíľu počkaj, kým sa naberá voda a sad tieto rastliny ďalej. Preto posielaj na túto robotu do každého sícu len jedného Fremena. Keď ti Jessica oznámi, že sa jej podarilo pretvoriť vodu života, skús sa jej napíť. Po troch hodinách (v hre) zistíš, že to prežiješ, hoci predtým veľa ľudí zahynulo. Naplň sa ďalšia časť legendy - „spáe sa prebudí“. Orientuj sa teraz hlavne na dobíjanie pevností a ekológiu. V spice silách by si mal mať už dosť zásob spice pre imperátora (ešte na takých päť dávok).

**Dobíjanie pevností:**  
Pošli vojakov zautočiť na pevnosť. Ak sa nachádzaš v niektorom z blížších sícu k tejto pevnosti, nasadni si na červika a vrhni do hlavnej bitky „SELECT DESTINATION ON MAP“ - tu označí pevnosť, kam išli bojovať vojaci. Uvidíš boje medzi Fremeni a Harkonenmi. Zadáj jednu z volieb „MASSIVE ATTACK“ - masívny útok alebo „FIGHT FOR WHOLE DAY“ - bojuj celý deň. Pevnosť máš na 99 percent dobíť. Môže sa však stať, že nepriateľ je až veľmi silný a ani útok červa na Harkonenov ti

nepomohol. V takomto prípade, keďže sa nachádzaš priamo na bojovom poli, zahynieš aj ty. Preto odporúčam uložiť si pozíciu predtým na harddisk. Okrem tejto tragickej možnosti ti útok Shai-Huluda len pomôže k dobítiu pevnosti. V pevnosti môžeš nájsť aj zajatcov. Musíš ich predtým spústať. Na to potrebuješ jedného alebo dvoch pomocníkov (Súlga a Gurney) a zadaj „OVER POWER THE PRISONER“. Potom ti prezradí informáciu o ďalšej pevnosti. Ušetri ti tak zbytočnú funkciu ESPIONAGE.

**Odosielanie spice cisárovi:**  
Shadam IV. ťa vždy požiada o dávku spice. Ak mu ju nepošleš ani o dva dni neskôr, zostrelia ťa jeho špeciálni uhojovníci SARDUAKAURI. Ak sa oneskoríš iba o jeden deň, potom bude žiadať ďalšiu dávku už o štyri dni. Pokiaľ sa ti podarí odoslať spice imperátorovi v ten deň, kedy ho žiada už ráno, mal by začať otravovať až o týždeň. Musíš si v ten deň čo najskôr vyzdvihnúť „NEW MESSAGES“.

V boji sa nevyhneš ani sabotážam Harkonenov. Vo víťazí ti Fremeni oznámi sabotáž. Ak predtým ťažil spice s harvesterom, bude ho musieť jeden deň opravovať. Ťažba sa takto o niečo spomali.

Ak sa budeš dostatočne snažiť, objavíš ešte mnoho iných sícu, a v nich aj Fremenov. Tak isto by si mal nájsť ešte päť ďalších dedín. Ak budeš hľadať fremenské síce na skalnatých územiach, pátraš zbytočne, lebo tu žiadny síc nenájdeš.

Po dobííí všetkých pevností zostal už len palác Harkonenov - Arrakeen. Oznámi ti to aj Stilgar, ktorý ťa pošle za Thufirom. Ak neuniesli Chani, budeš to mať o niečo jednoduchšie. Ulož hru na harddisk. Choď za Thufirom. On ti povie, že treba zhrmázditi v najbližšom síci Arrakeenu asi desaťtisícovú armádu s atómovými zbraňami. Do tohto sícu doprav všetky osoby, o ktorých ti povie (Thufir, Jessica, Stilgar, Gurney, Chani a samozrejme aj ty). Keď už bude všetko pripravené a nachádzaš sa v tomto síci aj ty, spýtaj sa Stilgara, či môžeme zautočiť. Akceptuj hlavný útok a počkaj, kým tvoji Fremeni dobijú Arrakeen. Potom kľudne let do ich paláca a vychutnaj si záver. Je to úplne jasné. Boj tu aj imperátor Shadam IV., ktorý chce zničiť rod Atreidov a spolu s Harkonenmi vládnúť Dune. Stávaš sa novým imperátorom spolu aj s imperátorkou Chani. Takto sa dá dobrať prvý variant hry. Môžeš si loadnúť hru, ktorú si si predtým uložil na disk. Jedná sa o druhý variant, kedy ti unesú Chani. Thufir v takomto prípade predpokladá, že Chani nebude v Arrakeene, ale niekde v dobýtených pevnostiach. On sa však zmýli, lebo Harkoneni držia Chani v ich paláci. Preto použi vegetáciu. Pošli troch ekologov, každého do nejakého z najbližších sícu Arrakeenu. Príkaz im, aby tu vybudovali filtre na zachytávanie vody. O niekoľko dní, keď budú filtre hotové, pošli ich vysádzať rastliny. Po niekoľkých dňoch, keď prítomnosť vody zničí spice okolo paláca, padne aj ich síc. Prejavi sa to vtedy, keď už vegetácia postúpila až k paláciu a na štatistike „SEE DUNE MAP, SEE GLOBE, SEE RESULTS“ uvidíš všetky tri hodnoty Harkonenov na nule. Let do dobiteho paláca, kde nájdeš aj Chani. Vojdi dnu. Prebehne ten istý záver. Najdôležitejšie je, že sa naplnil sen Fremenov, sú slobodní, ťažba spice je zničená a darf sa im aj premenia púšte na územia s rastlinstvom. Imperátor PAUL ATREIDES a imperátorka CHANI spoločne vládnu spravodlivo celému vesmíru...

#### Niektoré ďalšie síce:

Cartbag-Palace - juhozápad „medzi palácom a dedinou“  
Tsympo-Pyons - severovýchod a odtiaľ východ  
Tuono-Clam - východ  
Ergsun-Tuek - západ, odtiaľ juh, a odtiaľ juhozápad  
Cielago-Tabr - východ  
a množstvo iných...

Regióny:	Prístroje:	Postavy:
Arrakeen *	Harvester	Lady Jessica
Haga *	Ornitoptér	Duke Leto Atreides
Tuono *	Nože	Paul Atreides
Oxytn *	Laserové delo	Emperor Shadam IV.
Sihava *	Bojové moduly	Baron V. Harkonnen
Tsympo *	Atómové zbrane	Feyd Rautha
Cartbag	Rastliny	Duncan Idaho
Habbanya		Thufir Hawat
Cielmyr	Fremeni	Gurney Halleck
Cielago	žltá - ťažba spice	Harah
Bledan	červená - armáda	Chani
Ergsun	zelená - ekológia	Kynes
		Harkonnen captains
		Fremens
		Smugglers

\* - majú aj dediny „PYONS“



## RECENZIA

Majiteľom 8-bitových počítačov zaiste netreba Dizzyho bližšie predstavovať. V BITe sme mu venovali toľko miesta, ako vari žiadnej inej hre počas našej trojročnej existencie. Dôvodov sme na tento počín mali niekoľko. Dizzy je hlavným hrdinom v toľkých hrách, že si ich sám nedovolím presne zrátať. Ak k tomu pripočítam okrem adventúr aj akčné a logické hry, potom nám z toho vyjde rekordné číslo, oveľa vyššie ako 10.

Priznám sa, že som si ešte nedávno myslel, že CODE MASTERS sa už na túto tému nebudú angažovať, pretože aj keď to neboli zlé

ale pamätám si na jeho premiéru. Pôvodne ho vymyslel programátor Oliver TWINS a prvý diel uzel svetlo sveta v roku 1987. Na tú dobu to bola bomba. Každý obdivoval jemnú grafiku, super hrateľnosť a nevidane dobre skĺbené akčné prvky s prvkami adventúr. Na úspech v DIZZY nestačili iba šikovné prsty, ale aj schopnosť logicky používať predmety. DIZZY mal oproti ostatným hrám ešte jednu zásadnú výhodu. Keďže je to v podstate 'živé vajce', každému sa okamžite zapáčili jeho kotrmelce a srandovná chôdza. Bohužiaľ, Oliver TWINS robil iba prvé tri časti a potom pravdepodobne prestal programovať hry na bežné počítače, lebo som od neho po roku 1989 už nikdy žiadnu hru nevidel. CODE MASTERS však naďalej pokračovala v DIZZYovskej tradícii a iní programátori pracovali na ďalších dieloch,



prístup k programovaniu a dosiahnu ešte lepšie výsledky.

FANTASTIC DIZZY je pomerne zábavná hra, ktorú napriek veľmi malej celkovej dĺžke dáť nie je treba podceňovať. Obsahuje množstvo všakových miestností a predmetov. DIZZY má za úlohu pozbierať 250 hviezdíc a



## CODE MASTERS



hry, čo je veľa, to je veľa. Po ich nerozhodných vyjadreniach sa však z tvorbou ďalších DIZZYoviek veselo pokračuje ďalej, aj keď na 16 a 32-bitových počítačoch. Je to samozrejme dobrá správa pre tých, ktorí sa v minulosti radi hrávali na 8-bitových počítačoch tieto adventúry a aj keď tieto počítače už nepoužívajú, radi by občas mali nového DIZZYho. DIZZYho história je veľmi dlhá,

ktoré už neboli také dobré, ako prvé tri od Olivera TWINSa, ale až tak nezaostávali a keďže na trhu sa predávali veľmi lacno (okolo 3 libier), každý si ich mohol dovoliť. Za zmienku ešte stojí fakt, že DIZZY sa dostal aj na hracie konzoly SEGA, čo je na hru za nižšie ceny (ostatné hry stáli oveľa viac) ojedinelý úspech. CODE MASTERS sa pokúšali neskôr preraziť aj s inými postavami, napríklad so SEYMOUROM, ale ako sami viete, nebolo to ono.

oslobodiť DAISY, ktorú zajaľ čarodejník ZAKS. Uvidíme, či sa mu to podarí, keďže pred ním to nikto nedokázal...

- yves -



Pozícia DIZZYho na PC zatiaľ nie je hodná DIZZYho mena. Je to najskôr tým, že CODE MASTERS používa pre svoje hry na PC väčšinou 16 farieb a rovnako aj na Amige. Videl som okrem tohto posledného DIZZYho aj konverzie starších dielov s konca minulého desaťročia, ale všetky mali jeden menovateľ, ktorý hráča prvý udrie do očí. Je to práve malá farebnosť. FANTASTIC DIZZY je síce lepšie naprogramovaný, ako predchádzajúce diely vďaka solídnejmu viacnásobnému scrollingu, ktorý do hry veľmi dobre pasuje. Snáď sa CODE MASTERS čoskoro prenesú cez tento amatérsky







Tvoje meno je Atabalpa, si syn veľkého Inka El Dorada. V sídle Inkov ťa uvedie stráž a povie ťi, že ťa očakáva otec. Musíš však prejsť jednoduchou skúškou. Môžeš si vybrať z dvoch možností - Gate of Wisdom alebo Force. Lepšie je vybrať si druhú možnosť, kde treba zostreľovať raketou sochy - naučíš sa s raketou zaobchádzať. Sochy na teba neútočia, nemôžeš však žiadnu minúť. Keď si zvolíš prvú možnosť, postup je tento:

Pomocou píerka poštekíš ľavú sochu a kameň dás nad ňu do žlabu. Voda natečie do sochy a otvorí jednu bránu. Potom poštekíš pravú sochu a kameň presuň nad túto sochu. Otvorí sa druhá brána. Objavíš sa tak na porade vodcov. Zistíš, že istý Lord Aguirre sa snaží ovládnuť pomocou asteroida celé impérium Inkov. Tvojím cieľom je samozrejme tomu zabrániť. Poznaš prakticky všetky dôležité osoby, ktoré v celej hre figurujú. A to:

Kelt, Lord Aguirre, El Dorado, Dona Angelína a ostatní.

Po rozhovore s Donou Angelínou zistíš, že nemá inú šancu, ako bojovať a stať sa hrdinom. Poskytne ťi raketu - Tumi. Aby si však mohol opustiť hlavné mesto, musíš sa zbaviť stráže. Zober listy, potom lano s kolom a kôl daj nad bránu vpravo. Kameň hod po strážu a rýchlo sa schovaj za plot vpravo. Akonáhle stráž vojde do brány, zhoď na ňu kôl a teraz môžeš odletieť.

Hneď vo Vesmíre sa stremeš s Lordom Aguirrom a musíš bojovať proti nemu. Je to jednoduchý boj. Klávesou F 10 sa prepnú riadenie loďe s výberom zbraň a menu. Tvoj otec sa dozvie, že si ukradol Tumi a zaútočil na Lorda Aguirreho a ide ťa zastaviť. Je však neskoro, lebo Lord Aguirre už vyhlásil odvetu. Tu ťi bude vo Vesmíre pomáhať Kelt Cartier.

Objavíš sa vo vnútri rakety. Otec povedal, že už sa nemá ničoho dotýkať, že si urobil už dosť chýb. Otočí sa a pomocou Control Screen vyvolá poplach. Ozve sa ťi Kelt, ktorý ťi bude pomáhať. Zájdi do zadnej miestnosti a zober Crowbar. Je vzhadu za trúbkou. Pomocou neho otvoríš dleňu s vodkou. Vráť sa k rúre, otvor ju a nalej do nej vodu. Teraz sa vráť ku kormidlu a rozhybaj loď. A začína sa ďalší boj proti Lordovi Aguirreovi. Nakoniec poškodí raketu Kelta. Leť smerom k nemu a zaháňň ho - prepni na zbraň - F 5 hĺk. Potom nasleduje pristáťie. Na mape choď podľa inštrukcií:

začni vo vode vľavo, 160 míľ NE, 100 míľ ESE medzi horami, potom na juh a nakoniec 330 míľ na východ. Pristáťie sa nepodarilo a musíš ísť dva dni peši, až dôjdeš ku svojej priateľke, ktorá ťi môže pomôcť. Nastav anténu presne na asteroid. Prečítaj si, čo hovorí aj tvoja pomocníčka o asteroide a troch planétach. Než sa opraví tvoja raketa, môžeš cestovať lokomotívou, pokiaľ ešte funguje. Samozrejme že funguje, len sa musí trochu opraviť. Zober vonku crowbar, v lokomotive zasa nádobku s olejom a kožený remeň. Nádobku použi na páku vonku, potom ju zatiahni a tým napuštíš vodu. V lokomotive otoč kohútikom, zapál kotol, pohni páku na pohon a ideš! No nie však dlho, lebo sa ocitáš pred útokom. Tu je situácia obdobná, ako pri vesmírnych súbojoch. Musíš však prepínať na pohľady vľavo, vpravo, dopredu a dozadu podľa toho, odkiaľ leť nepriateľ.

Dostaneš sa do úkrytu do jaskyne. Zober všetky predmety napravo na policičke. Prejdi vľavo ku zásuvkám. Dostať sa k zásuvke - nezabudni prerezať lano. Teraz otvor zásuvku, ale nejdé to. Tak skús očistiť kľúče o piesok. Vnútri v zložkách nájdeš pláňnik, na ktorom je bumerang. Je tu aj kôd do trezoru - 1. 8. 3. Prejdi k trezoru, koliesku polej olejom a na-

stav kôd. Vnútri nájdeš plány. Behom dvoch týždňov opravíš raketu a môžeš vyletieť. Rozdelíte sa a Keltovi dáš príkaz, aby zatiaľ robil nové lode a cvičil nových pilotov. Zapni svoj stroj a vlož crystal na miesto pod mapkou. Na mape vyber bod B. Nasleduje vesmírny súboj s Aguirrem, ktorý by nemal byť problémom. Pristaneš na planéte, kde nájdeš zhorené zvyšky toho, čo tam ostalo. Vydáš sa k útesu. Tu na teba čaká stúpanie po skale. Daj kôľko do veľkého kameňa a príbi ho kladivom. Potom hod vlákuo cez koreň. Dole na neho naviaz lano, potiahni ho a druhý koniec priviaz ku kôľku.

Odsuň malý kameň pod veľkým a nakoniec strč do veľkého kameňa...a si hore. Tu máš najsť najlepšiu modlitbu pre Boha - vyber zvítky 2,4,7 - zľava. Zober si od Boha ulitu - len tak sa od Boha darčeky nedostávajú. Co so stavbou? Pri vchode nájdeš predmet, ktorý daj na označené miesta. Nasleduje roztavenie kovu, ktorý stečie do studne. Vydľab poďnos zo studne. Objavíš sa v ľadovej jaskyni, kde sa opäť nachádza Boh. Tu vráť ulitu naspäť Bohovi. Zober drevo zo zeme, postav ho do snehu, zviaž koženým remeňom a povys poďnos. Buchni do toho kladivom a zvuk rozbije ľad, pod ktorým je ukryté... uvidíš sám! Zober meč, zlom kvaple a daj ich na priame svetlo na doske. Do mechu potom nechaj natečť vodu a tú polož na misku vpravo. Praskne sklenená guľa. Predmet, ktorý obdržíš, daj na miesto gule, ktorá práve praskla. Objavíš sa opäť vo Vesmíre, kde bojuješ s protivníkom. Zatiaľ žiadne správy od Kelta. Tento súboj nie je zložitý. Až sa objaví správa od Kelta, leť mu na pomoc.

Nastáva jeden z najťažších bojov v celej hre, kde musíš byť veľmi taktický. Najlepšie je, keď hneď na začiatku boja vystrelíš zo zbrane pod klávesou F 4. Tieto zbrane sú veľmi účinné a mal by si trafiť do najväčšieho chumľu, čím niektorých nepriateľov zlikviduješ. Nezabudni sa stále pohybovať a dávať si pozor na nepriateľov z tylu. Pravdepodobne budeš potrebovať aj viac pokusov. Ale netrúčaj nádej, všetko sa pomaly ale isto bliží ku koncu.

Objavíš sa na ďalšej planéte s rozmanitou vegetáciou. Pokiaľ by si na mapke u priateľky vybral bod A, leť by si najprv na túto planétu. V každom prípade však zájdi ku stromom. Zober palmové listy a práve tam, kde prebehol pavúk, odkry pomocou listov stopy. Zavedú ťa do Mangrove. Zober ustricu, ktorá je pod stromom, daj ju na plochý kameň, buchni po nej kladivom a zober z nej magickú perlu. Zober ďalšiu usuricu a hod ju po opici, ktorá svojimi kríkom vypláň vláka. V jeho hniezde nájdeš zelené vajčieko, na ktoré použiješ magickú perlu. Na-



**NÁVOD**



**KU HRE**

chádzaš sa pred krokodíľom a domorodcom, ktorý ťi pomôže nájsť cestu. Musíš však najprv pomôcť krokodíľovi. Pomoc je veľmi jednoduchá. Daj krokodíľovi do jedného oka vajčieko a do druhého perlu. Potom ťa domorodec zavedie ku kráteru. Napravo pri vchode zober dva špiče. Vojdi dovnútra, rozbí kladivom kameň a zober obe jeho polovičky.

Potom sa vráť ku stojanom v kráteri, obe špičky postav na stojany, polovicu kameňa, ktorý si zobral v jaskyni a druhú polovicu daj do priehlbiny nad jaskyňou vľavo. Svetlo sa odrazí a rozbije guľu. Kameň, ktorý si získal, polož na stojan. Krokodíľ ťi pomôže odletieť z planéty. Vo Vesmíre vyhraješ v jednoduchom súboji.

Teraz sa Lord Aguirre odhodlá k veľkému útoku. Kelt príletí na pomoc i so svojimi novými strojmi a letcami. Odláká väčšinu protivníkov, aby si ty mohol zaútočiť smerom k planéte a oslobodiť svoju ženu, ktorá sa stala rukojemníčkou. Dostaneš sa na planétu a zostaneš pred jaskyňou, kde je spiaci stráž. Prerež jej retiazku z krku a zober si ju. Odklop priehlbínu vľavo, daj do nej tri predmety z retiazky a rýchlo ich zatle do priehlbiny kladivom, aby nevypadli.

Máš pred sebou kľúč a šesť tlačítok. Postupne stláčaj prvých päť tak, aby boli stlačené, ale aby kľúč nesvietil. Choď vpravo ku vchodu do jaskyne a zapri vchod o výšnelok. Potom sa vráť ku kľúču a stlač šieste tlačítko. Pozbieraj tri kusy, ktoré vypadli. Choď späť ku vchodu do jaskyne, odstráň zábranu a zasuň ju do priehlbiny.

A až teraz si pokojne vyčutnaj záver tejto vynikajúcej hry!

J.Kovárik

# INCA 2: WIRAKOCHA

# EXTERNÁ JEDNOTKA CD-ROM ZAPPO PRE AMIGU 1200

Len v predminulom čísle BITu sme písali o prvej externej CD-ROM jednotke CD1200, určenej pre počítač AMIGA 1200 a už je na trhu ďalšia. Tentokrát nie je výrobcom firma Commodore ale medzinárodný podnik tvorený anglickou spoločnosťou ZCL a francúzskym výrobcom hardware firmou ARCHOS. Predaja sa ujali známi distribútori počítačových doplnkov INDI DIRECT a CALCULUS. To že táto CD-ROM jednotka prišla na trh len tri mesiace po oficiálnej CD1200 od Commodore, svedčí o tom, že nový štandard sa pravdepodobne ujal.

Vonkajší vzhľad CD-ROM ZAPPO je elegantný. Platňa CD-ROM sa do jednotky vkladá pomocou zásuvky umiestnenej na prednej strane, na rozdiel od CD1200 i CD32, kde sa platňa vkladá zvrchu. Keď odkryjeme vonkajší masívny ocelový kryt, objavíme tu mechaniku MITSUMI FX001D a prepojovací 25-pinový D konektor, podobný ako na počítačoch PC.

Ukazuje sa, že Mitsumi je momentálne jedna z najlepších CD-ROM mechaník. Jej prenosová rýchlosť okolo 300Kb a plná podpora pre multi-session disky (napríklad PHOTO CD) jej dáva niektoré výhody oproti mechanike SONY, ktorá je použitá v CD-ROM CD1200 a konzole CD32 od Commodore.

Na zadnej strane skrinky je umiestnený konektor pre pripojenie zdroja 12V a skupina štyroch audio konektorov - dvoch pre vstup a dvoch pre výstup. Audio konektory má pravdaže väčšina CD-ROM mechaník, ZAPPO CD-ROM má však v tomto smere jedno vylepšenie. Audio signály z Amigy môžu vchádzať do CD-ROM mechaniky a miešať sa tu s 16-bitovými signálmi z CD-ROM disku. Výsledný efekt umožní používateľovi naraz počúvať hudbu z Amigy a zároveň z ľubovľanej CD platne. V prvom prototypu mechaniky bola zmiešavacia úroveň príliš nízka, avšak vo finálnom výrobku je už tento drobný nedostatok odstránený. Najzaujímavejšou skutočnosťou na mechanike ZAPPO je nevšedné konštrukčné riešenie, ktoré umožňuje pripojiť mechaniku k počítaču cez konektor PCMCIA, umiestnený na ľavom boku počítača A1200. Toto riešenie neumožňuje iba kontrolovať operácie s CD-ROM mechanikou, ale zároveň zabezpečuje mechanike plnú kompatibilitu s čipom Akiko. Napriek tomu, že mechanika ZAPPO čip Akiko neobsahuje a tento je emulovaný pomocou špeciálneho software, rýchlosť emulácie je veľmi vysoká a kompatibilita je celkom dobrá. Napríklad Microcosm - jeden z programov, ktoré kladú veľké požiadavky na čip Akiko, funguje na CD-ROM ZAPPO rovnako dobre ako na CD32.

Pokiaľ nebol k dispozícii systém Kickstart 3.1, počítače Amiga nezabezpečo-



vali žiadnu priamu podporu mechaník CD-ROM. Mechanika CD1200 rieši tento problém tým, že má Kickstart 3.1 napálený v pamäti ROM, ktorá je zabudovaná priamo v CD-ROM jednotke. Mechanika ZAPPO tento čip neobsahuje, preto je tu tento problém vyriešený prostredníctvom bootovacieho disku. Predtým, ako sa bude dať nahráť čokoľvek z CD-ROM mechaniky, je teda nutné nainštalovať ovládaci software pre CD-ROM na Workbench disk umiestnený na hard disku. Bez nainštalovania tohoto najdôležitejšieho ovládacieho software Amiga nebude pripojenú CD-ROM mechaniku poznať. Našťastie, inštalácia tohoto software je veľmi jednoduchá a pohodlná. Inštalčný program automaticky nakopíruje všetky súbory do potrebných adresárov na hard disku a modifikuje StartUp-Sequence tak, aby bol CD drive pripojený automaticky pri každom naboťovaní Amigy. Neprijemným bočným efektom tohoto procesu je fakt, že v prípade absencie hard disku je nutné previesť zakaždým bootovanie z jedného predom pripraveného floppy disku. Znamená to, že ak bude použitý niektorý program, ktorý má automatické bootovanie, počítač nebude CD-ROM drive poznať. Tento problém samozrejme odpadá na Amige 1200 so zabudovaným hard diskom. Po iniciácii CD drivu už ďalšia práca s ním prebieha úplne rovnako ako s floppy diskom (samozrejme s tým rozdielom, že na CD-ROM nie je možné nič zapisovať).

Vráťme sa však ešte ku kompatibilitu s titulmi na konzole CD32, ktorá je dosť dôležitá. Pri testovaní boli do mechaniky ZA-

PPO nahrávané postupne všetky momentálne dostupné tituly na CD32 a len tri z nich na nej nefungovali - LOTUS TRILOGY od Gremlinu, RYDER CUP CHALLENGE od Oceanu a JAMES POND 3. Množstvo ďalších CD diskov pracovalo bez najmenších problémov a to vrátane niekoľkých testovaných titulov na starší formát CDTV.

V neposlednej rade nesmieme zabudnúť na množstvo zabudovaných podprogramov, ktoré na ZAPPO CD-ROM umožňujú prehrávať audio CD platne a prezerať photo CD. Zabudovaný Archos software pre photo CD plne podporuje obrázky z formátu Kodak PhotoCD a umožňuje ich prezerať a zápis do IFF formátu. Keď do drivu vložíte akýkoľvek CD disk, je ihneď testovaný špeciálnym podprogramom CDDA. Keď je disk identifikovaný ako audio CD, automaticky sa spustí program na prehrávanie takýchto platiní. Program je ovládaný pomocou známych ikon, je riešený veľmi komfortne a ponúka obdobné možnosti aké sú dostupné na klasickom CD prehrávači.

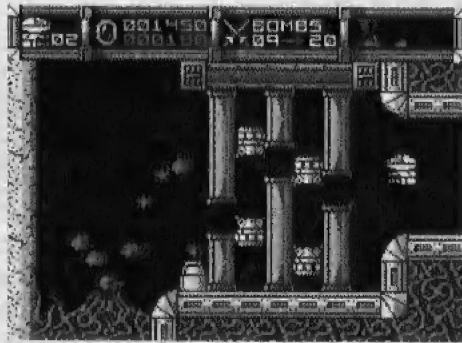
CD-ROM ZAPPO iste nie je riešením pre všetkých vlastníkov počítača A1200, ale je veľmi vítaným rozšírením ponuky tohoto multimédia. Posledná otázka, ktorá sa natíska je teda: „Ktorú z týchto dvoch CD-ROM mechaník si mám kúpiť, CD1200 alebo ZAPPO?“. Aj keď cenovo sú na tom CD1200 i ZAPPO úplne rovnako, odpoveď nie je jednoduchá, pretože obe mechaniky majú svoje nesporné výhody ale i drobné nedostatky. Preto odporúčam pred kúpou všetky pozorne zvážiť a rozhodnúť sa pre tú variantu, ktorá najviac vyhovuje pre žiadajú aplikačiu.

## CYBERNOID

HEWSON

V poslednej dobe nám prišlo niekoľko dopisov od majiteľov počítačov ZX Spectrum a Didaktik, ktorí sa dožadujú zvýšenia počtu recenzií na ich typ počítača. Bohužiaľ, toto želanie je veľmi ťažké splniť, keďže už niekoľko rokov je ULTRASOFT jedinou firmou na svete, ktorá sa ešte stále zapodieva distribúciou programov na tento osembit. Pretože však nechceme sklamať žiadnych čitateľov, budeme písať aspoň o starších hrách na Spectrum v 'oprášených programoch' a niekedy aj v tejto rubrike. Prvou hrou, ktorá skutočne stojí za zmienku, je Cybernoid od firmy Hewson. O jeho vznik sa najviac zaslúžil programátor Raffaele Cecco a týmto programom sa navyždy zapísal do povedomia hráčskej verejnosti. V hre ovládame bojového robota, ktorý sa musí vo vymedzenom časovom limite dostať cez nepri-

ateľské územie do teleportu, ktorý ho prenese do ďalšej nepriateľskej zóny... Cestou ničí útočiacich nepriateľov a to jednak strelbou, jednak vypúšťaním rakiet. Na niektorých miestach môže nájsť aj súčiastky, ktorými vylepšuje svoju odolnosť. Hneď na začiatku je to napríklad oceľová ostratá guľa, ktorá po zodvihnutí kráži okolo robota a chráni ho tak pred nepriateľmi.



SPECTRUM  
DIDAKTIK

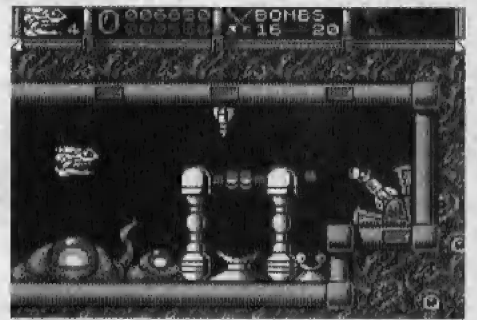
VERDIKT: 80%

## CYBERNOID 2

HEWSON

Po veľkom úspechu Cybernoida prišlo čoskoro jeho druhé pokračovanie. Najväčšiu časť práce na hre odviezol opäť výborný Raffaele Cecco, takže hra znova oplýva výbornou grafikou a animáciami, ktoré sú oproti prvej časti ešte o čosi vydarenejšie. Fakt, že pri vysokej farebnosti sa nevyskytujú žiadne atribútové defekty asi ani netreba spomínať. Pozadu však nezostala ani hudba, ktorá je tentokrát aj trojkanálová pre ZX Spectrum 128K so zabudovaným zvukovým čipom AY-8912. Hlavným 'hrdinom' druhého voľného pokračova-

nia je opäť bojový robot, avšak tentokrát v úplne novom prevedení. Komu by však bolo clivo za pôvodným Cybernoidom, nemusí zúfať. Nájde ho totiž hneď 'za prvým rohom' a síce v podobe súčiastky, rozširujúcej obranné schopnosti robota (nahrádza ostratú guľu z prvej časti). Pribudli však i ďalšie zaujímavé súčiastky, ktoré zdokonalia nášho kovového hrdinu. Jednou z nich je napríklad akási vrtuľka, ktorá sa pripevní robotovi na 'zadok' a ktorá sa pri jeho pohybe vrtí. Istotne veľmi dômyselné zariadenie, avšak jeho význam sa mi dodnes nepodarilo odhaliť. Každopádne sa obaja Cybernoidi vyzachujú výbornou hrateľnosťou.



SPECTRUM  
DIDAKTIK

VERDIKT: 90%

## BARBARIAN 1

PALACE  
SOFTWARE

Na rozdiel od druhej časti Cybernoidu, ktorá vznikla ako odozva na veľký ohlas prvej časti, obe časti hry Barbarian vznikli súčasne. Ide teda v podstate o jednu hru, kvôli nedostatku voľnej pamäti rozdelenú na dve samostatné časti. Námet voľne čerpá z filmu (alebo knihy, ako chcete) Barbar Conan. Tento námet dáva však hre iba akési kulisy, aby bola ešte pútavejšia a aby jej nechýbalo zdanie aspoň akéhoto deja. V podstate však ide o súboj dvoch postáv s mečmi, ale zato súboj prevedený do najmenších detailov. Obe postavy môžu okrem

klasickej chôdze vyskakovať do výšky, zohýbať sa, robiť kotúle po zemi, udierať súpera hlavou a kopáť ho. Najdôležitejšie sú ale samozrejme pohyby s mečom. S ním môže bojovník robiť tri druhy krytov, sekať zhora, sekať

zboku do nôh, pása a krku a točíť ním pred sebou. Najefektnejšia je otočka s mečom okolo vlastnej osi, nasledovaná seknutím nepriateľa do krku. V prípade, že sa súper v takomto okamžiku dostatočne nekryje, síla úderu je tak veľká, že mu meč usekne hlavu. Prvá časť je vlastne tréningom na hlavnú časť hry. Je v nej možný súboj s počítačom alebo s protivníkom riadeným spoluhráčom.



SPECTRUM  
DIDAKTIK

VERDIKT: 85%

## BARBARIAN 2

PALACE  
SOFTWARE



V druhej časti má Hegor za úlohu oslobodiť krásnu princeznú, ktorú zajaľ mocný krutovládca, uctievač kultu veľhadov. Nášmu barbarovi stoja v ceste niekoľkí zdatní bojovníci, ktorí vedú zaobchádzať s mečom minimálne tak dobre, ako on sám. Súboje sa odohrávajú striedavo v dvorane s trónom a v aréne zhotovenej z kamenných blokov. Z vrchu sa na neho nepozera iba jeho úhlavný nepriateľ, ale aj samotná uväznená princezná. Pozadie hry je prevedené veľmi zaujímavou. Indikátor energie tvoria tri plné kruhy, ktoré sú umiestnené nad hlavou každého z bojovníkov. Vždy, keď je jeden z bojovníkov zasiahnutý, zasyčí obrovský had omotaný okolo stĺpa na jeho strane. Po dvoch zásahoch ubudne polovica príslušného kruhu. Keď niektorému zo súperov ubudnú všetky kruhy a je znova zasiahnutý,

padá mŕtvym na zem. Táto scéna je doplnená o veľmi zaujímavú animáciu. Len čo sa totiž mŕtvola dotkne zeme, objaví sa akýsi malý a slizký nosič mŕtvol, ktorý bezvládne telo odťahne neznámo kam. V prípade, že má mŕtvola odťatú hlavu, kope si ju táto obluda pred sebou ako futbalovú loptu. Keď Hegor porazí všetkých bojovníkov, na záver sa stretne so samotným Necronom.

-luis-


SPECTRUM  
DIDAKTIK


VERDIKT: 85%

# MONTEZUMA'S


# REVENGE


## LEGENDA:

 - LEBKA, HAD, PAVÚK (uberajú energiu)

 - KLÚČ OD DVERÍ

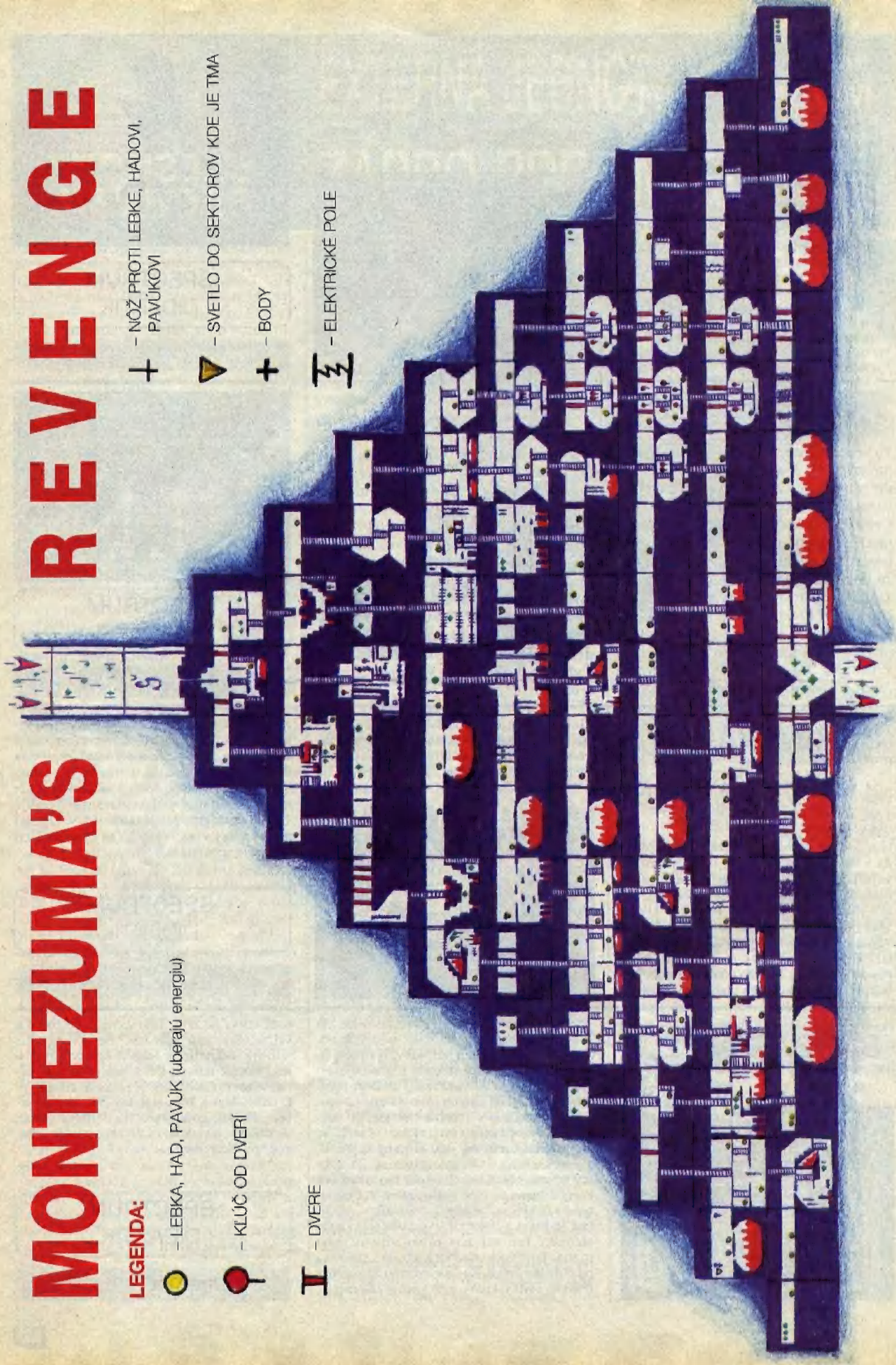
 - DVERE

 - NÓŽ PROTI LEBKE, HADOVI,  
PAVUKOVI









 - SVETLO DO SEKTOROV KDE JE TMA

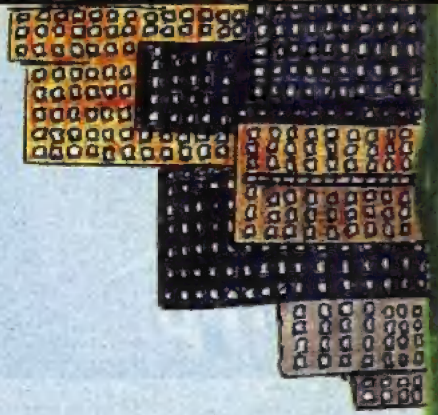
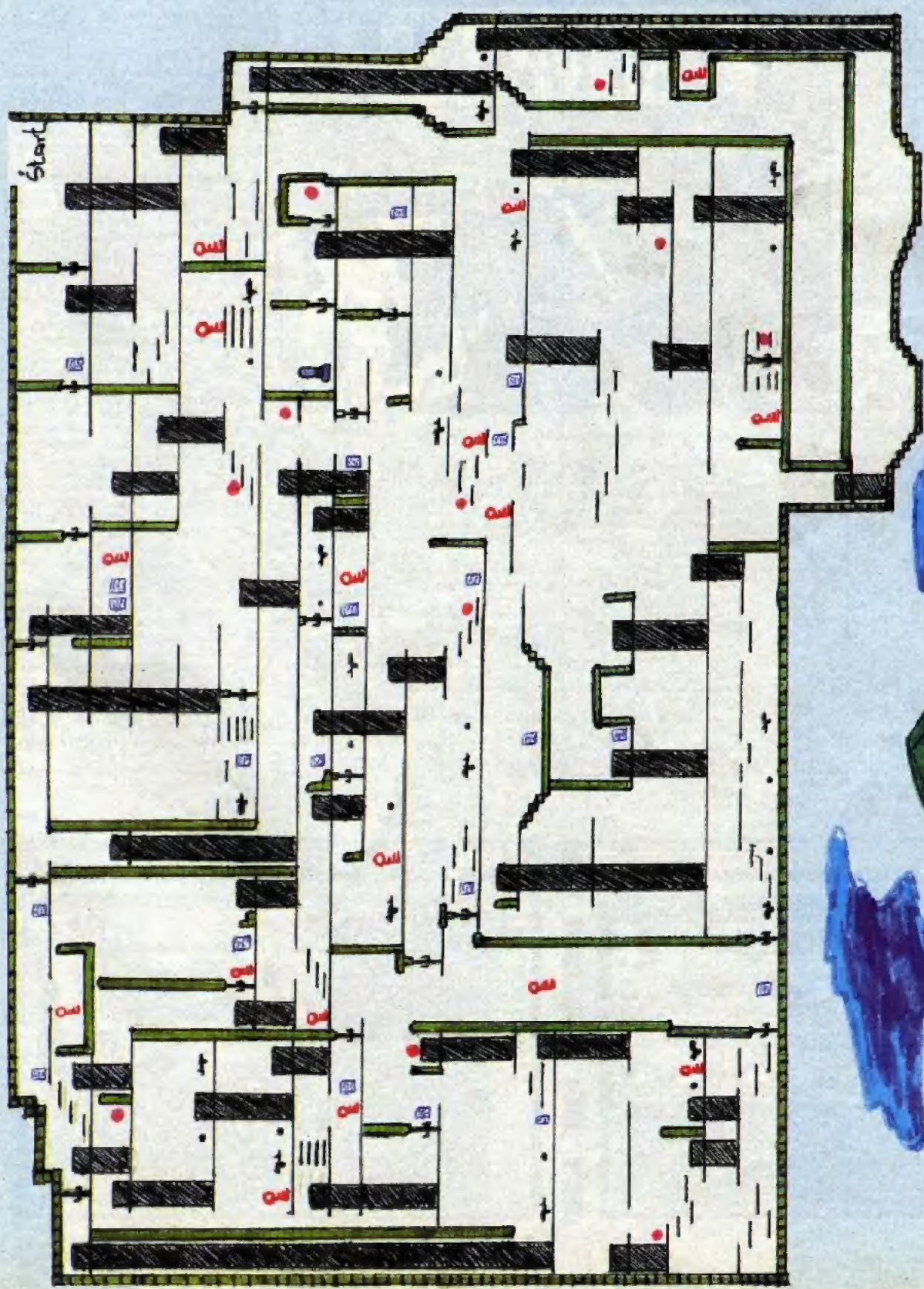
 - BODY

 - ELEKTRICKE POLE



# HANS KLOSS

-  - Výťah
-  - Listina
-  - Kľúč
-  - Dvere
-  - Golfmet so spínačom
-  - Odkódovač golfometu
-  - Múr
-  - Pečiatka - dá sa zobrať až po zozbieraní všetkých listín - koniec hry



# NÁVOD KU HRE

Po úvodnom obrázku, z ktorého sa na nás usmieva pekné vypustený dobytok, musí byť každému jasné, že v hre **Sim Farm** od Maxisu pôjde o ďalšiu simuláciu: tentokrát nie mesta, Zeme, mraveniska, alebo života, ale farmárskeho života v USA. Po odklepnutí statického úvodného obrázku na nás čaká prvé okno, v ktorom si vyberáme región - **Select A Region** - množstvo zrážok na našom území - **Rainfall** - (low - high), teplotu - **Temperature** - (low - high) a rýchlosť vetra - **Windspeed** - (low - high). Na výber máme:

1. **Use this region** - na mape severnej Ameriky si môžeme vybrať určitý región i s famou a k dispozícii máme 8 fariem na výber. Tento spôsob výberu farmy v pokročilom štádiu nie je vhodný. Myslí si, že oveľa zábavnejšie je začať hru od začiatku.

2. **Design your own** - po kliknutí myšou na túto ikonu je možná generácia vlastného sveta, v ktorom sú farma a mesto rôzne vzdialené, stáčí si len vybrať. Okrem územia bez vody si môžeme nadeľovať i rieku - **River** - alebo jazero - **Lake**. Odporúčam vybrať obe. Pomocou šípky hore a dole si môžeme určiť teplotu, zrážky a rýchlosť vetra v danom regióne. Po nage-nerovaní regiónu nezostáva nič iné len kliknúť s myšou na **PLAY!**

3. **Load a saved game** - začať hrať uloženú pozíciu na Harddisku.

4. **Quit** - opustenie programu.

Na mape, ktorá sa nám po kliknutí na **PLAY!** objaví, sledujeme celkovú situáciu regiónu - **Mapa**:  
**Property** - nám majetok = farma + majetok mesta  
**Weeds** - burina = nežiadúce rastliny (Low - High)  
**Soil Toxicity** - znečistenie pôdy toxickými látkami (Low - High)  
**Groundwater** - výskyt podzemnej vody (Low - High)  
**Field profit** - zisk z poľí (Low - High)  
**Soil nutrients** - používanie hnojív, prehnajenie pôdy (Low - High)

**Disease** - výskyt chorôb na poliach (Low - High)  
**Pests** - výskyt škodcov na poliach (Low - High) (Low - High) - Low - nízky, High - vysoký  
**Land value** - cena pozemku  
**Close** - zatvorí mapu

Horný okraj monitoru nám ponúka na výber: **File**:  
**About Sim Farm** - informácie o hre a programátoroch  
**New Game** - začať novú hru, program dáva na výber opustiť predchádzajúcu hru a začať novú hru  
**Save** - uloženie pozície do predchádzajúcej pozície  
**Save As** - vytvorenie novej pozície  
**Load Crop** - znamená výmenu zeleniny a ovocia za iné druhy, nasledujúcim spôsobom:

1. V hornej časti monitoru klikneme na **File**.

2. Zvoľme riadok **Load Crop**.

3. Klikneme na plodinu a vyberieme si rastlinu, ktorú chceme vymeniť za požadovanú plodinu.

4. Klikneme na **Replace (premiestniť)**.

Pozor! Ak plodinu, ktorú chceme zrušiť, máme na poliach, musíme ju najskôr vymeniť s inou plodinou, aby tá predchádzajúca bola už pre nás zbytočná a dala sa vymeniť.

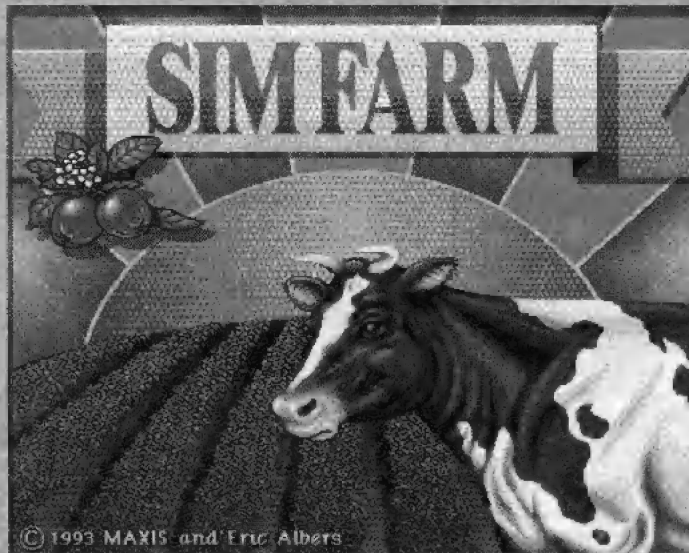
Výhodné je pestovať jablká, mandle i jahody, ale všetko závisí i od regiónu, v ktorom tieto plodiny pestuje.

**Options** - **Music**, **Sound-effect**, **Autobuy**, **Autoscroll**, **Autodoze**, **Autogoto**, **Messages**, **Autolease**. Ide len o zapnutie a vypnutie daných funkcií podľa požiadaviek hráča.

**Speed** - rýchlosť, regulácia rýchlosti hry (**Ultra**, **Fast**, **Normal**, **Slow**, **Pause**).  
**Pause** - pauza je odporúčaná napr. pri kúpe nových strojov; kedy nemáme čas sledovať výskyt chorôb na poliach atď.

**Ultra**, **Fast** - odporúčané pri kľčení rastlín, t.j. takmer počas celej hry.

Pozor! Treba veľmi obratne a



rýchlo sledovať choroby, škodcov a robiť postreky na poliach.

**Windows** - okná, všetky funkcie ako **Buy**, **Sell**, **Evaluation**, **Map**, **Weather**, **Balance Sheet**, **Bank**, **Edit**, **Market Value** a **Farm Bureau** sú ukryté pod horným okrajom v podobe grafických odkazov.

**Buy** - nakupovanie strojov na obrábanie poľí, sémáčok, domácich zvierat, poľnohospodárskych stavieb, hnojív a postrekov proti škodcom.

**Sell** - predaj úrody (Pozor! Ceny klesajú a stúpajú), predaj použitých strojov (**Bad**, **Poor** - treba predat a kúpiť nové), predaj vykŕmených zvierat.

**Evaluation** - okienko v podobe spojených rúk skrýva prehľad problémov na farme, prehľad požadovaných plodín - o čo je záujem, račné obdobie, rast mesta a farmy, rast produktivity a kvalitu pôdy a prostredia.

**Mapa** - popísané v úvodnej návode.

**Kohút** = **Weather** - počasie (predpoveď počasia /sila vetra, teplota, zrážky, tlak.../).

+ /- **Balance Sheet** - finančná situácia (prehľad o úspešnosti, daniach, atď).

**Pokladnica** = **Bank** - možnosť pôžičky peňazí v banke a prehľad o hotovosti, limite pôžičky a našom konte.

**Edit** - pohľad zhora na mesto a farmu (počas celej hry zapnuté).

**Graf** - prehľad hodnoty určitej plodiny za dobu 30 týždňov

- ako sa darilo v predaji rastlín.  
**Disasters** - prírodné pohromy (tornádo, povodne atď) odporúčam vypnúť kliknutím na **Disable**.

Popis ľavého panelu hry:  
**Ruka** - prenášanie strojov a vecí, zatváranie a otváranie prívodu vody kohútikmi; zelená farba - voda prúdi, červená - voda zastavená.

**Lupa** - kliknutím lupy na daný predmet sa nám automaticky objaví jeho zväčšená podoba a popis na čo slúži, slúži i na presádzanie rastlín.

**Cesta asfaltová** - odporúčaná v meste okolo stavieb.

**Cesta poľná** - odporúčaná na farme.

**Ohrada / Dvierka** - regulácia pohybu zvierat.

**Zavlažovací kanál / Kohútik** - regulácia zavlažovania poľí.

**Zásoby potravín / Koryto** - vykrmovanie zvierat.

**Stromy** - zachytávanie vetra, vlhky, vhodné dať i do výbehov so zvieratami.

**Buldožér** - vyrovnávanie povrchu farmy a mesta, t.j. odsúšťovanie nežiadúcich stromov a kameňov.

**Plant** - plodiny, ktoré môžeme vysadiť.

**Spray** - postreky a hnojivá (4 druhy, používa sa podľa obrázkov na poliach).

? - Stručný popis ľavého panelu.

**Čiastočná taktika**: na začiatku hry máme iba 40000 kreditov a preto je vhodné vypožičať si od banky určitú sumu (nie veľmi veľkú, môžu nastať problémy so splácaním) na nákup strojov, poľnohospodárskych stavieb, cesty na spojenie farmy s mestom, hnojív a prípadne zvierat, rastlín - podľa toho, čo chceme na farme produkovať. Zo začiatku je vhodné začať len s rastlinami a až neskôr prejsť k chovu zvierat.

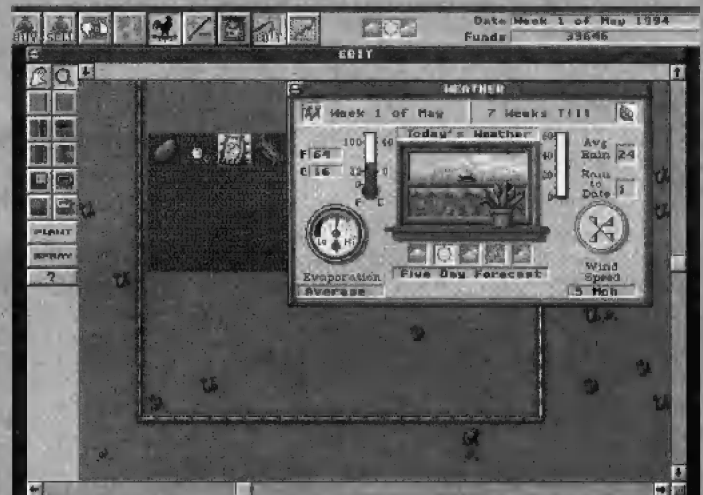
**Rastliny** - po kúpe poľa s určitou plodinou je potrebné pole ohradiť zavlažovacím systémom, ktorý musí byť spojený s čerpacou pumpou. Čerpadlo sa snažíme umiestniť v tesnej blízkosti jazera alebo rieky.

**Zvieratá** - musia byť umiestnené v ohradách, lebo by znížili úrodu na poliach. Do výbehov umiestnime určité množstvo koryt, jedla a stromov. Bez týchto prostriedkov zvieratá dokážu zničiť ohrady a vrhnú sa na úrodu (treba kontrolovať úbytok vody a jedla). Hlavnou úlohou hry je zásobovanie mesta potravinami, ktoré sa stále rozširuje (ak máme dostatok financií) a poskytuje napr. i možnosť zábavy - kolotoče, ródeo...

Pokiaľ si kúpime letisko a lietadlo, úroda môže byť postrekováná i lietadlom. Mesto poskytuje množstvo informácií o úrode, problémoch na farme, môžeme navštevovať banku atď.

Čo dodať na záver? Vytvorte si farmu, dom a mesto svojich snov i s dostatkom finančných prostriedkov.

A. Mitáš



# DO HIER PRE AMIGU A PC



## KÓDY A CHEATY DO HIER PRE AMIGU

### JAMES POND II - ROBOCOD

Napíšte v priebehu hry LITTLE MERMAID a obrazovka blikne. Klávesa RETURN vypína a zapína nesmrteľnosť, klávesa M vás preniesie do menu, kde si môžete navoliť do ktorého levelu chcete skočiť a klávesa X vás preniesie na koniec úrovne.

### INFESTATION

Chcete íť do vnútra planéty, tak na otázku vášho mena uveďte, že ste KAL SOLAR a cesta je voľná.

### NEBULUS II

Až sa príšerka objaví pri päte veže, stlačte pauzu a napíšte BLUEHOUSE - dostanete zbrane. Do ďalších úrovní sa premiestnite pomocou slov LOVE AND LOVE, GREEN-TREES A ICEHOUSE.

### ARMOURGEDDON

Navoľte si obrazovku so správmi a choďte kurzorom na prvé písmeno zvýraznenej správy. Stlačte klávesu ESC a ľavé tlačidlo myši. Totálny tréning.

### LIONHEART

Počas hry sa skrčte, stlačte klávesu P a potom súčasne CTRL a HELLP a máte nekonečno životov.

### SUPERFROG

- 1. svet: 234644, 447464, 747822
- 2. svet: 392822, 446364, 984448, 77444
- 3. svet: 343522, 882311, 992334, 091332
- 4. svet: 467464, 818234, 182394, 298383

- 5. svet: 452234, 984841, 383772, 093152
- 6. svet: 387211, 981122, 077632, 398112.

### ASTRO MARINE CORPS

Kódy do jednotlivých úrovní: NOSTROMO, DISCOVERY, ENTERPRISE, DAGOBAN, REPLICANT, KRULL, METROPOLIS.

### BACK TO THE FUTURE 3

V obrázku pred jednotlivými levelmi napíšte: 1. - rotten cheat, 2. - lousy cheat, 3. - low down cheat.

### DELIVERANCE

Počas hry postláčajte všetkých 96 kláves. Získate tak nesmrteľnosť.

### F29 RETALIATOR

Počas hry napíšte THE DIDDY MAN a môžeš pristáť klávesou ENTER.

### FULL CONTACT

Heslom TULEBY sa váš protivník v hre vzdá.

### LOTUS ESPRIT

Pre prvého hráča použite meno FIELDS OF FIRE a pre druhého IN A BIG COUNTRY. Postúpíte do ďalšieho kola. Ako password v dvojke použite heslo DUX, dostanete extra hru, a v trojke CU AMIGA, potom čo sa vám objavia farebné pruhy, vložte disk No 1 - získate opäť extra hru.

### METAL MASTER

Klávesa F4 zmrazí protivníka.

### NICKY BOUM

Vstupné kódy: 2. MEDIT, 3. KRATTY, 4. MIRTES, 5. AR-RAX, 6. JANIR, 7. TRINOS, 8. SIVAN.

### RUBICON

Stlačte SPACE a napíšte heslo THEREAPER a získate nesmrteľnosť.

### BODY BLOWS

V menu drž JOY1 doľava a JOY2 doprava po dobu 4 sekúnd. Objaví sa cheat menu.

### BRAT

Kódy do jednotlivých úrovní: 2 - MIHEMOTO, 3 - SASUTOZO, 4 - SUMATZEE, 5 - NOKITAGO, 6 - ITSANONO, 7 - MOZIMATO, 8 - HORIZIMOTO, 9 - MOKITEMO, 10 - ZUMOHATO, 11 - CHANASTU, 12 - NAGAITSU, 13 - CABAL.

V priebehu hry napíšte heslo SCHLIKA a pomocou klávesy F2 ukončíte level.

## KÓDY A CHEATY DO HIER PRE PC

### LARRY I

Vstupným otázkam sa vyhnete kombináciou ALT+X.

### LARRY 3

Stlačením ALT+CTRL+X si môžete nastaviť úroveň hry 1 - 5.

### INCREDIBLE MACHINE

Pomocou hesla do posledného levelu: XYLOPHONE získate prístup do všetkých levelov.

### CD MAN

Nekonečné životy si zabezpečíte klávesou F1.

### ISHAR II

Pri súčasnom stlačení CTRL+ALT+V sa vám doplní energia

### DOOM

- IDDQD - nesmrteľnosť
- IDBEHOLD - prístup do menu rôznych vlastností
- IDMYPOS - identifikácia aktuálnej pozície
- IDSPISPOPD - prechádzanie stien
- IDDT - komplet mapa s vecami a nepriateľmi.

### ALIEN BREED

- 2 - AAJIHGDDC, 3 - CGGH-DGDDG, 4 - HDICICCI, 5 - IDHEHDGCC, 6 - IJIDIHEC, 7 - CHDFEFEFJ, 8 - JIJI-IJIC, 9 - AAAABAAAA, 10 - CCCGDGBBBB, 11 - HHIAAJJIG, 12 - GGD-DJJHFD, 13 - JIECBFGFF, 14 - HGGEDDCCB, 15 - HHHGFGDCC, 16 - ID-HCHGHFF.

### XENON II

Po vybratí video karty nestlačte ENTER, ale F7. V hre slúži kl. i pre prepínanie smrteľnosti alebo nesmrteľnosti.

### DUNE II

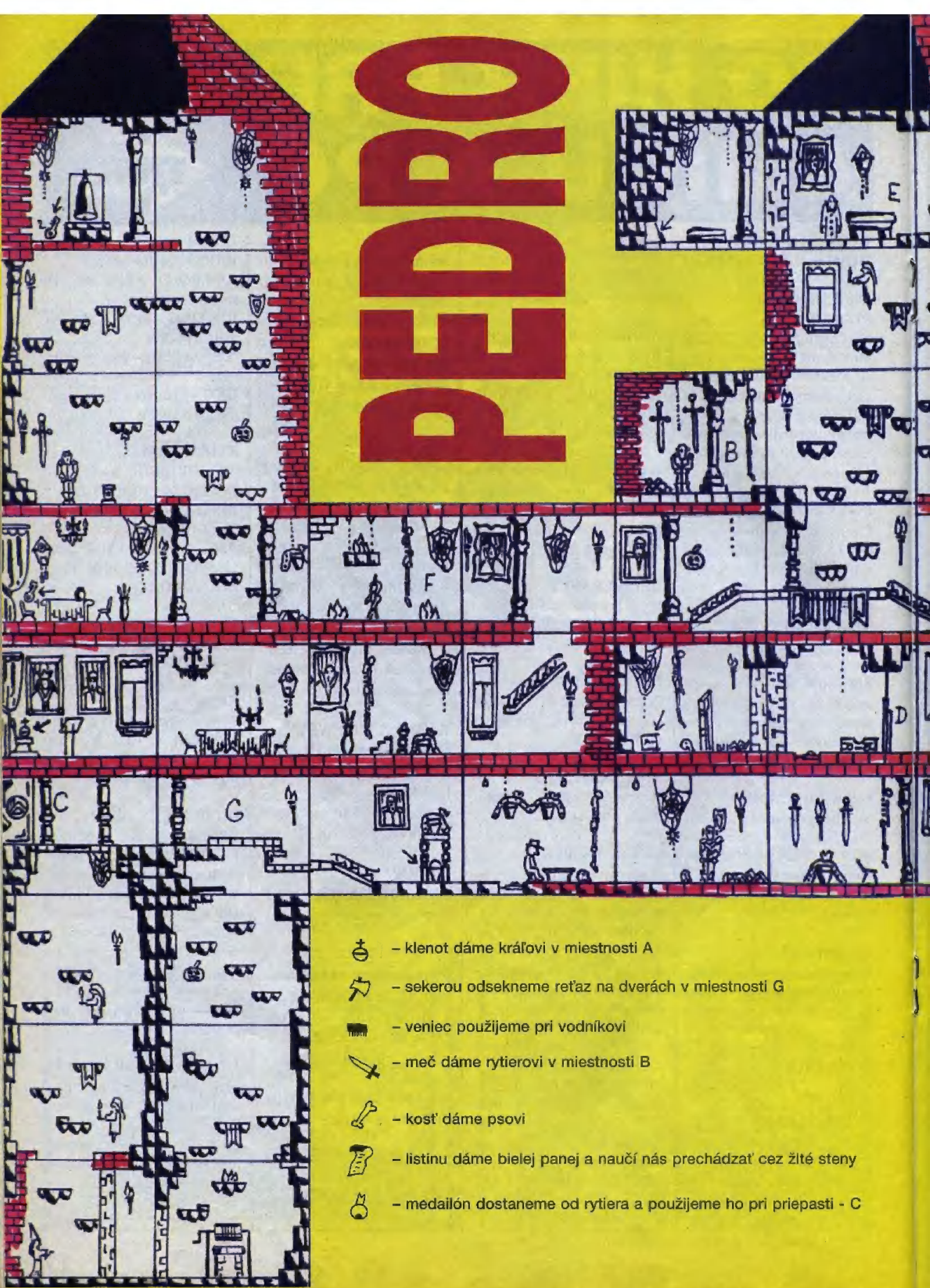
Potrebuje viac kreditov? Keď bude poškodenie cudzej továrne červené, presuňte do nej svoju jednotku a obsaďte ju. Okamžite zastavte výrobu. Potom začnite novú a tú tiež zastavte. Na konte sa vám objaví toľko kreditov, koľko investoval do predchádzajúceho projektu váš nepriateľ.








### LEGEND OF KYRANDIA II

Máte málo flaštičiek, navštívte dom žabiaka. Zo stola zoberte flašku a choďte von. Naplníte ju čímkoľvek. Keď vojdete opäť ku žabiakovi, na stole bude nová flaštička.

J. Kovárik

# PEDRO



-  - klenot dáme kráľovi v miestnosti A
-  - sekerou odsekne reťaz na dverách v miestnosti G
-  - veniec použijeme pri vodníkovi
-  - meč dáme rytierovi v miestnosti B
-  - kosť dáme psovi
-  - listinu dáme bielej panej a naučí nás prechádzať cez žité steny
-  - medailón dostaneme od rytiera a použijeme ho pri priepasti - C



# V STRAŠIDELNOM ZÁMKU



- vedrom zahasíme plamene - pri čertovi nad studňou a v krbe



- prvý kľúč použijeme v miestnosti D



- druhý kľúč použijeme v miestnosti K



- náradím zabijeme upíra v miestnosti E



- lopatou odhádzeme kamenie v miestnosti K



- helmu dáme čertovi v miestnosti F

# KDE JE PIATY DIAMANT? AKO ROZBEHNŮŤ BOBY? NÁVOD NA NOTORIK

## OTÁZKY

**A305:** Mám počítač Atari 800XL a problémy s týmito hrami:

- a) SUPERHUEY - Nevie, ako hru odštartovať
- b) LAST V8 - Ako mám použiť SHIELD?
- c) BLÁZNIVÝ NÁPAD - Ako mám kúpiť piškóty? Ako mám za ne zaplatiť? Ako mám prejsť cez rozzúreného psa? Kde mám použiť údené mäso?

**Tomáš FILAKOVSKÝ,  
PREŠOV**

**A306:** Mám C64 a narazil som na tieto problémy:

- a) EXILE - Ako sa dostať do podzemia?
- b) ELITA - Ako získať neviditeľnosť?
- c) LAST NINJA - Ako na draka?
- d) HATTRICK GAME - Čo spraviť, aby som sa nezasokol?
- e) SPITFIRE 40 - Ako hru ovládať?
- f) HACKER 2 - Ako sa ubrániť?

**Peter ČINTALA,  
VRANOV NAD TOPELOU**

**A307:** Mám počítač DDAKTIK M a hru INDIANA JONES 2 od F. Fuku. Problém spočíva v tom, že nemôžem nájsť 5-ty diamant. Prvý som našiel v strope, druhý v truhle, tretí vo výklenku, štvrtý na zemi, ale kde je piaty?

**Marcel ADAM,  
MICHALOVCE**

**A308:** Vlastným Amigu 600 a potrebujem nasledovnú pomoc:

a) V hre POKLAD ZLATÝCH SLUNCI neviem ovládať loď a čo treba dať žobrákovi.

b) Ako nájsť v RICK DANGEROUS antigravitačné vozidlo - v ktorom leveli?

c) V hre WINTER OLYMPICS '94 neviem rozbehnúť boby.

d) Existuje v hre SHADOW OF THE BEAST 2 smrteľnosť?

e) Ako sa aktivujú údery v STREET FIGHTER?

f) V hre LEANDER ak získam v leveli 1-4 kušu, nemôžem sa vrátiť.

**Andrej HRICIGA,  
PREŠOV**

**A309:** Vlastným počítač C64 a hru MANIAC MANSION. Mám tri otázky:

a) Ako sa dá dostať do otvoru v strope?

b) Ako mám spojiť roztrhnuté elektrické káble?

c) Aký je číselný kód vnútorných dverí, ktoré vedú z väzenia do tajného laboratória?

**Lukáš CETERA,  
SPIŠSKÁ NOVÁ VES**

**A310:** Vlastným počítač PC a hru IRONMAN. Nevie, čo je jej cieľom a zaujímalo by ma, či sa niekedy končí?

**Michal SEDMÁK,  
ŽILINA**

**A311:** Som majiteľom ATARI 800XE a mám problémy v týchto hrách:

a) MISJA - Nemôžem nájsť kľúč č.4 ku bráne č.4.

b) ADAX - Nevie, čo sa tu má robiť.

c) IMAGINE - Čo je cieľom tejto hry?

**Michal BEHMER,  
ŽILINA**

## ODPOVEDE

**3245d:** Mám síce Atari 800XL, ale hra je rovnaká. Musíš sa dostať z väznice, pričom zbieraš kľúče muníciu a jedlo. Zamknuté dvere sa automaticky otvoria, keď máš kľúč. Povinnosťou je nájsť 6 väzňov a vyjsť von. Ak stúpiš na bombu, máš 30 sekúnd na to, aby si ju odkódoval. Dobrou vecou v hre je oblek, v ktorom si ako ostatní vojaci. Tento účinok netrvá dlho, ale pri ňom neubúda energia v prípade dotyku.

**Tomáš DZAMKO,  
KORYTNICA - KÚPELE**

**5265:** Galactic Hyperspace sa používa na prenos do druhej galaxie. Celkovo sa tu nachádza 8 galaxií. Musíš byť v kozme a stlačiť H a CONTROL súčasne.

**Peter ČINTALA,  
VRANOV NAD TOPELOU**

**6271:** Do princezny komnaty sa dostaneš pomocou KLÚČIKU. Má to však jeden háčik. Nejdříve musíš zabíť všetky tri kostry. KLÚČ na schodoch u alchymistické dielny slouží na otvorenie dverí, za nimiž je jedna z koster (místnosť nalevo od jámy s kouzelným šípem). V princeznej komnatě pak najdeš KRVAVÝ KLÚČ, který však není potřebný pro ukončení hry.

**Lukáš ZELENÝ,  
JHLAVA**

**7278:** Hra NOTORIK: Zober vŕtačku a prevŕtaj dvere číslo 1. Choď dnu a zober kľúč číslo 1. S ním choď ku dverám číslo 2. Otvor ich a zober kľúč číslo 2. Otvor dvere číslo 3 a zober kľúč číslo 3. Potom otvor dvere číslo 4 a zober si kľučku. Choď do dverí číslo 3 a kľučku použi pri hedom štvorci.

Zober kľúč číslo 4 a otvor ním dvere číslo 5.

**Tibor ŽAMBOKRÉTHY,  
TRNAVA**

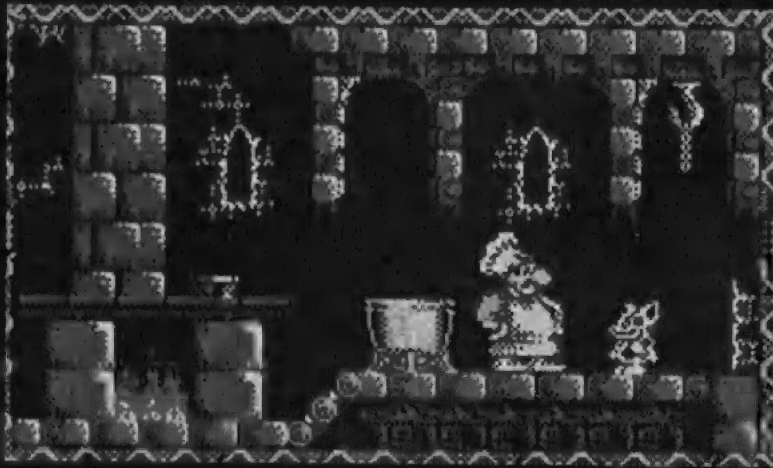
**7279:** Jakmile splyneš se svým stínem, počkáš, až začne hrát hudba a poběžíš vlevo do velké propasti. Pak se ti začnou objevovat dlaždice a ty přeběhneš na druhou stranu. Pozor, nesmiš se zastavit.

**Jan BAŽACKÝ,  
NOVÝ JIČÍN**

**7289:** Medzihviezdny prístav v DUNE 2 je veľmi výhodná investícia. Dostať tam lietadlá, harvestre, bojové vozidlá a často za nižšie ceny, než by si to vyrobil sám vo svojich továrňach. Ďalšou výhodou je, že hneď máš k dispozícii to, čo si objednáš a nemusíš čakať, až sa ti to vyrobí. Škoda, že sa dá postaviť len vo vyšších leveloch. A teraz k druhej otázke. Do medzihviezdného prístavu sa dostaneš asi takto: Po jeho postavení a umiestnení na planéte klikni naň ako na ostatné budovy. Objaví sa ti v aktuálnom okne na boku obrazovky. Teraz klikni naň v aktuálnom okne a si v ňom. Potom si určí obrázok vozidla, alebo iného tovaru, ktorý chceš kúpiť a stlať ikonu '+'. Koľko kusov chceš, toľkokrát stlať ikonu. Potom z neho musíš ísť von. Počítač potom bude odpočítavať 10 sekúnd. Potom sa objaví oznam, že medzihviezdny krížnik pristál a priniesol ti žiadaný tovar. Niekedy sa mi stalo, že som objednal aj dvakrát tovar, ale nikto mi nič neprinesol. Vtedy je najlepšie prístav zbúrať a postaviť ho niekde inde. Treba dávať pozor, aby sme nezastavali prístupové cesty k nemu.

**Ján PÁLINKÁŠ,  
ŠURANY**

# TOWDIE

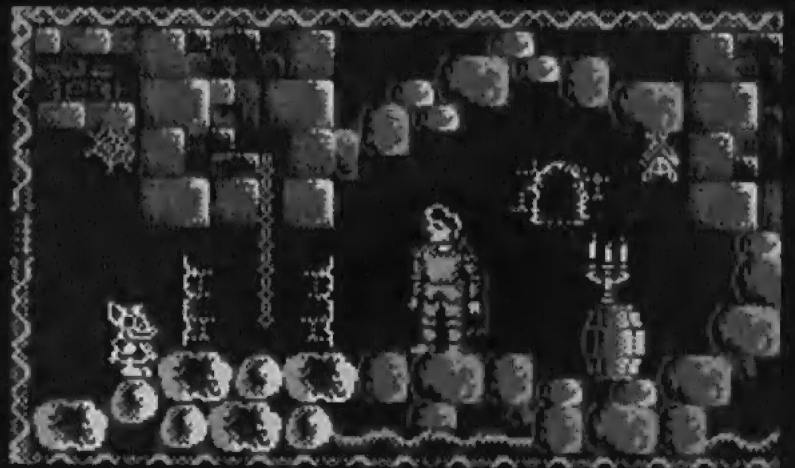


Na začiatku hry musíš vziať jablko, lopúchy a kováčsky meč. Keď budeš mať málo energie, doplní si ju muchotrávkami. Presuň sa o štyri obrazovky doľava a zober tužidlo. Choď ku kuchárovi a daj mu lopúchy (z ktorých uvarí výbornú zeleninovú polievku). Jablko daj ježkovi, ktoré si odnesie a tým ti uvoľní cestu. Zaprášený stroj, ktorý je vo veži, potrebuje tvoju pomoc. Choď k nemu a opráš ho kováčskym mečom. Stroj ti za pomoc daruje živú vodu, ktorú zober. Živú vodu polož k stĺpu pri princeznej. Prejdi do obrazovky, kde je zdochnutá ryba. Vezmi zdochnutú rybu a vrece so zrnom. Presuň sa ku krtkom (robotníkom) a daj im zdochnutú rybu. Krtkovia popadajú ako hnilé hrušky a uvoľnia ti cestu. Zlož si vrece so zrnom. Choď k studni, zober toaletný papier a presuň sa k princovi. Keď budeš pri princovi, tak mu ho daj. On ti za odmenu dá talizman pre šťastie a list pre princeznú. Obidve veci zober a choď k princeznej. Vedľa princeznej je krém na opaľovanie, ktorý zober. Choď na miesto, kde spia krtkovia a odíal sa presuň k lastovičke, ktorá stratila krém na opaľovanie. Ale preto, že si dobrák, tak jej dáš vlastný krém na opaľovanie. Lastovička ti dá prs-

dostaneš k šachistovi. Šachistovi daj talizman pre šťastie, ktorým je šachová figúrka. On ti dá dve veci, ktorými sú kniha morzeovky a plynová maska. Choď k princeznej a daj jej prsteň. Princezná sa potom premení na žabku a odskáče do vedľajšej izby, kde čaká na teba, ale medzitým jej z ruky vypadne zrkadlo. Vezmi živú vodu a choď za žabkou. Keď dáš žabke živú vodu, premení sa opäť na krásnu princeznú. Cestou k lanu je zhodené pierko, ktoré zhodil bocian (keď išiel z pôrodnice). Vezmi pierko a choď na začiatok izieb, kde si začínal. Spí tam kováč, ktorého zobuď pierkom. O dve obrazovky vľavo sú kremene, vezmi ich a vráť sa ku kováčovi. Daj mu kremene a on ti dá pilník, ktorý zober. Choď ku katovi, ale po ceste sa zastav pri majáku, ktorému daj rozdešifrovanú morzeovú knihu. Maják

teň, ktorý zober. Smerom hore vedie cesta, ktorou prejdeš, až sa dostaneš k d u c h o m . Duchov postriekaj tužidlom a zlož si list pre princeznú. Na mieste, kde bola lastovička, vedie cesta smerom dole, ktorou prejdeš, až sa

knihu rozdešifruje a dá ti rozdešifrované číslo, s ktorým prejdi ku katovi. Katovi daj číslo a potom pilník. Kat ti za odmenu daruje kladivo, ktoré zober. Presuň sa do obrazovky, kde je kvietok. Nasad si plynovú masku, lebo kvietok vonia a prejdi po lúke. Na lúke leží kvietok, ktorý zober. Keď sa budeš vracaf, tak sa maska na konci lúky sama odopne, to znamená, že sa lúka skončila. Masku už nebudeš potrebovať, tak ju už nemusíš brať so sebou. Na mieste, kde sedela princezná, je zrkadlo. Presuň sa tam a zober ho. Na mieste, kde sú krtkovia, je vrece so zrnom, ktoré zober. Choď k zamrznutým duchom, zlož si kladivo a zober list pre princeznú. Smerom hore vedie cesta, ktorou sa dostaneš k holubovi. Daj mu najprv list pre princeznú a potom vrece so zrnom! Prejdi k obrovi a daj mu privoňaf

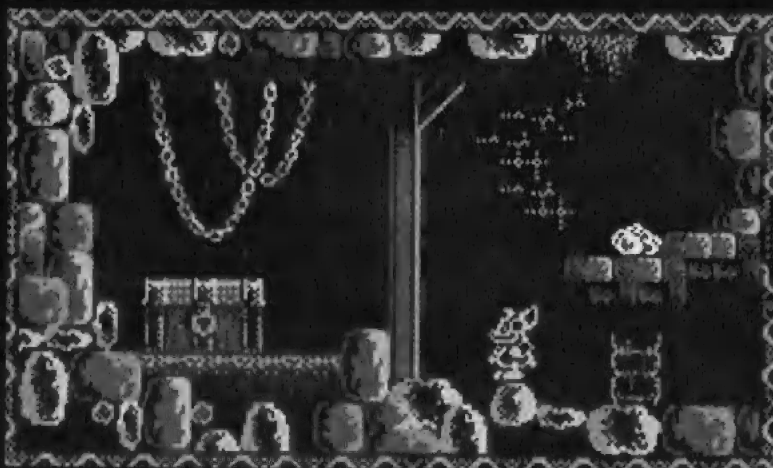


kvietok. Keď to spraví, zhodí guľu a presunie sa k drakovi. Zober spadnutú guľu a vráť sa pre kladivo. Na mieste, kde bol obor, vedie cesta. Choď po nej, až sa dostaneš k delu. Daj do dela guľu, delo ju vystrelí.

O izbu ďalej je čarodejník, ktorý čaruje. Počkaj, kým vytryskne hviezdičky a potom skoč na stĺp. Hneď vyber zrkadlo. Tak zrkadlo obráti smer hviezdičiek a zabije čarodejníka. Vráť sa ku kuchárovi a zober mydlovú vodu. Choď k drakovi. Drak má spoločníka obra, ktorý zhodil guľu. Daj vyplň obrovi mydlovú vodu. Obor si z mydlovej vody urobí bublík a začne robiť bublinky.

Keď si dal veci komu patria, tak sa presuň do najvyššej časti izieb. V izbe je veľký zvon, po ktorom buchne kladivom a vypíše ti stav hry.

Tak si zachránil krajinu od zlého draka a už sa ho nikto nemusí báť.



D. Medveď

## RECENZIA

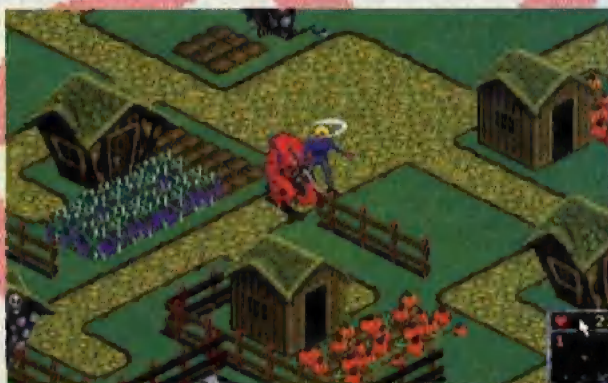
Žil raz jeden mladý človek, ktorý sa volal Chauncey. Raz urobil jednu láskavosť kráľovi, pri ktorej mu zachránil život a ten ho okamžite povýšil do šľachtického stavu. Z obyčajného bezdomovca sa stal Sir Chauncey, ktorému bolo pridelené územie, ktoré mal spravovať. Túto oblasť neustále prepádali malé červené potvory, ktoré zožrali úplne všetko, čo im prišlo pod ruku, vlastne pod pažerák. Vždy, keď niečo zožrali, nevychované si odgrgli a pohľadkali plné brucho. Mladý Chauncey vo veľmi mladom veku zistil, čo to je panská vďačnosť.

Kedže Chauncey bol statočný človek, nevzdal sa len tak a podujal sa ochraňovať dedičanov pred hordami červených pršfer. Jeho úloha bola o to ťažšia, že sám nemal takmer nijaké peniaze, ktoré by mohol do ochrany investovať, ale musel povinne odvádzať dane svojmu kráľovi. Nenažraný kráľ navyše dane neustále zvyšoval, aby mu zostalo čo najviac.

Nápad mala firma CRYSTAL DYNAMICS zaiste dobrý, pretože THE HORDE je hra, ktorú možno sotva z niečím porovnávať. Pri jej realizácii sa však dopustili nie-



koľkých povážlivých nedostatkov. Zdá sa, že do konca nie je dotiahnutá ani základná filozofia, t.j. urobiť hru s akčnými aj strategickými prvkami. HORDE síce oba prvky obsahuje avšak ani jeden z týchto prvkov nemá potrebnú úroveň. Akčná časť hry spočíva výhradne v šermovaní mečom a zabíjaní červených potvor. Chauncey sa pritom pohybuje pomaly, takže s väčšími hordami má značné problémy. Akčné fázy hry sú únavne jednotvárne a sotva niekomu dajú dostatočnú motiváciu. Strategická časť hry je



síce prepracovanejšia, ale zďaleka nespĺňa moje predstavy o dokonalosti. Spočíva v jednoduchšej príprave na útok zvonka a súčasne v akomsi triviálnom podnikaní, v ktorom musíme niečo investovať, aby sme neskôr netrpeli nedostatkom peňazí. Spôsoby podnikania v tejto hre však bude zrejme vyvolávať úsmev. Nasadíme stromy, ktoré neskôr vyrastú a ich drevo sa dá predajť deťnásobne drahšie, ako bola sadenica, alebo kúpime kravy, ktoré sú zdrojom stáleho zisku. Kravy sú však drahé a pažravé potvory si na nich veľmi radi pochutnajú.

Ďalším strategickým momentom je budovanie prekážok kvôli zvýšeniu bezpečnosti dediny. Tak môžeme stavať ploty, ktoré môžu potvory po krátkej chvíli roz-



pribudnúť časti sú 'postavené' na nevhodné miesta a nesedia nám do vypracovanej obrannej koncepcie.

O grafike nemožno povedať nič zlé a to isté platí aj o zvukoch. Hra je stereofónna, má plno samplovaných zvukov a solidných



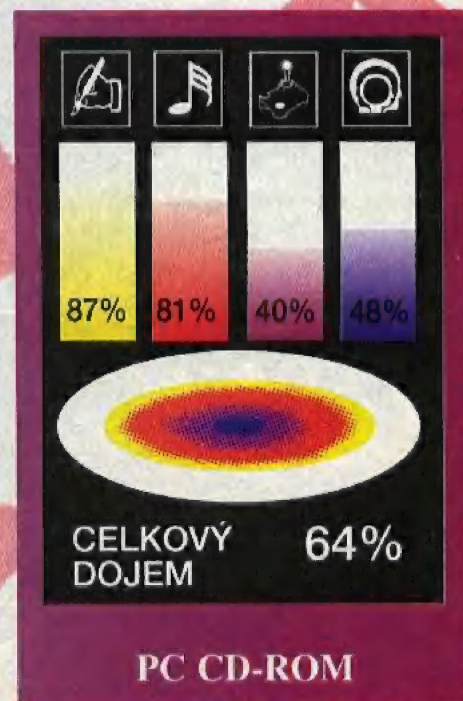
CRYSTAL DYNAMICS

biť, alebo prepadliská s ostrými špicatými kolmi, ktoré nevedno prečo zmiznú po tom, čo do nich niektorá z hladných potvor spadne. Za zmienku stojí ešte rozširovanie vodných priekop, ktoré však zavádzajú viac nám, ako útočiacim potvorám, ktoré sa v nich pohybujú slušnou rýchlosťou, preto som celkom nepochopil, či je lepšie ich stavať, alebo nie.

Ak sme pri ochrane dediny úspešní, dedičania si v nej postavia ďalšie domy a kráľ nám pridie ďalšie pozemky, aby následne mohol zvýšiť dane. Rozširovanie dediny nemôže hráč nijak ovplyvňovať a často dochádza k tomu, že

obrázkov, z ktorých bude mať každý veľmi dobrý dojem. Či to však platí aj o hrateľnosti, o tom sa z uvedených príčin musí pochybovať. Nápad a grafické prevedenie vyzerajú síce nádejne, ale v skutočnosti je THE HORDE iba horší priemer.

- yves -



# UNNECESSARY



Pretože americký futbal u nás nie je ani príliš známy, ani príliš populárny, často ho do BITu nedávame, aj keď hier s touto tematikou je veľmi veľa. Občas najmä pri veľmi vydarených hrách však snáď môžeme spraviť výnimku. Povzbudil nás aj veľmi priaznivý ohlas po publikovaní recenzie podobnej hry NFL COACH CLUB FOOTBALL. Ukázalo sa, že ľuďom sa hra páčila viac, ako sme predpokladali. Dúfame, že aj UNNECESSARY ROUGHNESS sa Vám bude rovnako páčiť.

UNNECESSARY ROUGHNESS pochádza od firmy ACCOLADE, ktorá už má svoju tradíciu aj v športových hrách. Najviac sa im zatiaľ podarilo dve hry, ktoré predstavujú zimné a letné olympijské hry. Sú to THE GAMES: WINTER CHALLENGE a THE GAMES: SUMMER CHALLENGE, ktoré vznikli na počesť oboch olympiád v roku 1992. Sú to skvele naprogramované hry po každej stránke. Grafika, hrateľnosť, zvuky: to všetko radí tieto hry medzi najzaujímavejšie športové hry v histórii PC. Udivujú najmä množstvom športov, ktoré dokázali ACCOLADE dostať do pomerne krátkych hier, nenáročných na hardware počítača. ACCOLADE bola v minulosti veľmi dobrá fir-



ma, ktorá sa presadila najmä hrami ELVIRA 1 a 2. Potom nastal akýsi útlm, keď sme od nich veľa hier nevideli, ale v poslednom čase sa to zlepšuje. ACCOLADE určite pomohla spolupráca s firmou TSUNAMI, ktorá pre nich naprogramovala také adventúry, ako boli RINGWORLD a BLUE FORCE. Predalo sa ich veľmi veľa, najmä v USA, čo pomohlo ACCOLADE opäť sa postaviť na nohy.

Veľmi dobrým projektom sa stal aj simulátor amerického futbalu UNNECESSARY ROUGHNESS. ACCOLADE správne pochopili, že nové športové hry by mali využívať grafiku SUPER VGA, takže UNNECESSARY ROUGHNESS je jedným z prvých simulátorov amerického futbalu v lepšej grafike, ako 320x200/256. Inak samozrejme možno túto hru púšťať aj pri bežnom VGA rozlíšení. Bohužiaľ, jemná grafika kladie na hardware počítača vysoké požiadavky (rýchly procesor, rýchla grafická karta), preto je hra na 386/40 príliš pomalá. Oveľa vhodnejšie by bolo hrať sa na 486DX-2/66MHz s dobrou local bus grafickou kartou.

UNNECESSARY ROUGHNESS má veľmi veľa spoločných vlastností s hrou NFL COACH CLUB FOOTBALL. V prvom rade je to možnosť prezeráť si ihrisko a hráčov z rôznych uhlov a s rôznymi vzdialenosťami tak, ako nám to práve vyhovuje. Môžeme to robiť počas hry aj počas prezerania záznamu akcií. ACCOLADE dokázali urobiť veľmi pekné animácie pomocou filmovania skutočných hráčov am. futbalu, čo pri jemnej grafike SVGA pôsobí tak živo, ako keby sme pozerali televízny prenos s ozajstného stretnutia. UNNECESSARY ROUGHNESS má skrátka najlepšiu grafiku, akú som v podobných hrách videl. Zblízka

sú postavy dostatočne veľké bez toho, že by strácali na kvalite a z väčších vzdialeností sú síce malé, ale zato vidíme väčšiu časť ihriska a tým aj rozostavenie hráčov. ďalšia podobnosť s NFL COACH CLUB FOOTBALL je v tom, že po každom prerušení hry môžeme vybrať stratégiu, akou sa má naše mužstvo riadiť. Novinkou v UNNECESSARY ROUGHNESS je možnosť trénovania gólových situácií z hry. Väčších záujemcov o americký futbal určite poteší množstvo mančaftov, ktoré tu je a možnosť editácie mien a ich ukladania na disk.

UNNECESSARY ROUGHNESS je veľmi vyváženou hrou, ktorá má v sebe presne to, čo dobrá hra potrebuje. Nič jej nechýba a nič tu nie je navyše. Je to pekná ukážka programátorského umenia a solídna zábava na celé týždne.

- yves -



# ROUGHNESS

ACCOLADE

## NÁVOD

## KU HRE

Tato vynikající hra je dílem známého týmu DMA DESIGN. Naprogramoval jej pro firmu PSYGNOSIS, proslavenou svými četnými trháky: LEMINGS 1 - 2 (chystá se 3. díl), WALKER, AGONY, SHADOW OF THE BEAST 1 - 3, atd. Dodejme ještě, že se zde poprvé objevilo téma akční dungeon pro čtyři hráče.

V tomto návodu jsou popsány nejnütnější postupy v jednotlivých misích. Pokud narazíte na tajné prostory, nedivte se, dá se jich tu najít spousta.

Cílem hry je shromáždit v poslední úrovni čtyři jaderné fúze a projít ostatní úrovně. Na mapě jsou úrovně s reaktory označeny červeným kruhem.

střelují zvláště monstra v poslední zemi, nabíjí se 9 mm náboji.

**AUTUGUN** - další účinný kulomet. Nabíjí se .38" náboji, což je jeho nevýhoda, protože tyto náboje se vyskytují jenom zřídka. Středně odolný ve vodě.

**FLAMER** - jsou dva druhy plamenometů. Oba jsou zhruba stejně účinné. V boji jsou takřka bezcenné, ale jejich výhoda se projeví ve chvíli, kdy potřebujete zlikvidovat nepřátele za skleněnou bariérou. Nabíjí se speciálními lahvičkami, naplněnými zápalnou směsí.

**GRENADES LAUNCHER** - granáty se dají házet i bez něj, ale pokud ho použijete, dostřelíte granát velmi daleko. Pojme 3 granáty.

Ve hře je samozřejmě zbraní daleko více, ale toto jsou nejpraktičtější případy. Je určitě výhodnější nosit například AUTUGUN než DISKUPTOR CANNON, který vám po každém výstřelu ubere čtvrtinu energie.

### POPIS JEDNOTLIVÝCH MISÍ

#### ABANDONED DEPOT

Tato mise se odehrává v opuštěném skladu, který byl před 20 lety vyklizen a následovně obydlen obyvateli zmutovanými po nukleár-

nemalé potíže s oživými kostlivci, kteří se zde také nacházejí.

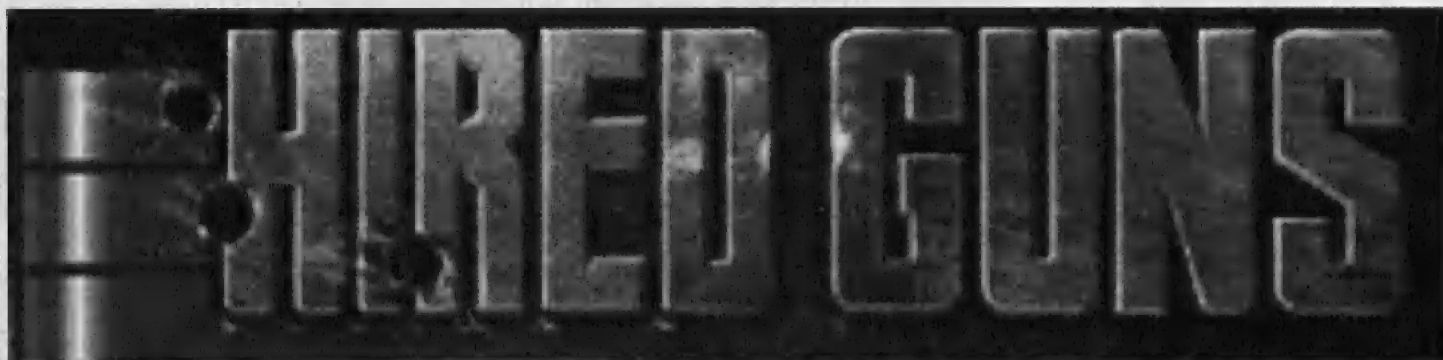
Po chodníku dojdete do vody a tam najdete schody. Teleportujte se. Odtlačte kameny dolů. Pokud vám pád dělá problémy, použijte lékárníčky. Otočte se ke kamenům a přitáhněte jeden k sobě, poté je odtlačte dolů. Dojdete k dvěřím vzniklou cestou, vyjedte nahoru výtahem a zastřelte obludu ve třetích dveřích. Vejděte, seberte klíč, přivolejte výtah a zabijte dalšího zmutovaného hada.

Vyjedte nahoru, teleportujte se a najděte dveře. Odemkněte je a vejděte do EXITU.

#### FUSION REACTOR

Vaše mise souvisí s opuštěným střediskem u kterého se nacházíte. Při pokusech došlo k výbuchu. Explózi se spustili obranné systémy laboratoře tvořené létajícími stroji těžce ozbrojenými roboty.

Na začátku v jednom z přfklopů můžete sebrat SHIELD. Vejděte do budovy a sjeďte některým z výtahů níže. Vyjedte na římsu a postřelíte vše, dostaňte se až k výtahu. Sjeďte dolů, shodte kameny a pozabíjejte Walkery (roboty) až ke dveřím. Poté se vydejte po schodech dolů, zničte létající stroje a seberte první reaktor. Vyjedte do dveř a vstupte do EXITU.



Pokud si chcete s kamarádem zahrát ve dvou a nevládněte dvě myši, zvolte hru pro tři, vyberte si ovládání a ve hře zlikvidujte třetího hráče. Nebude to mít vliv na dokončení hry.

#### ZAČÁTEK VOLBY

Pro normální HIRED GUNS slouží volba FULL CAMPAIGN GAME. Další položka - SHORT ACTION vám umožní hrát jednotlivé speciální mise, které jsou ale limitovány časem a jsou těžší než samotná hra. Potom si zvolte postavy - nejlépe roboty a můžeme začít.

Na mapě se pohybujte (pomocí SPACE a ENTER) po jednotlivých územích. Je třeba je všechny projít. Po zvolení se daná úroveň nahraje.

#### ZBRANĚ, KTERÉ NEJČASTEJI VYUŽIJETE

**HAND LASER** - pravděpodobně nejsilnější zbraň po granátu. Existují také silnější verze, ale ty jsou nepraktické, protože oslňují obrazovku při výstřelu, což znemožňuje přehled nad situací. Daň za vynikající palebnou sílu je však velmi malá odolnost ve vodě. Nabíjí se 1 KJ a více KJ náboji.

**MINIGUN** - účinný kulomet, je o něco slabší než laser, ale vydrží mnohem déle ve vodě. Má výhodu, že náboje do něj se povalují prakticky všude, nabíjí se .44" náboji.

**IMPERIAL FIST** - ruční samopal, účinnost je zhruba stejná jako u Minigunu, je náchylný na velké množství tlakových vln, které vy-

ním výbuchu. V objektu se nachází i několik netopýrů nakažených vzteklinou.

Vejděte do budovy na severu. Dojděte chodbou na křižovatku a v postranních místnostech seberte dva klíče. Těmi otevřete dveře na západě. Vyjedte po schodech a najděte výtahy. Přestupte z nejmenšího na největší, seberte kartu a vraťte se ke schodům. Odemkněte dveře kartou, najděte v místnosti EXIT a vlezte do něj.

#### CAVE SYSTEM

Jedná se o jeskynní systém zcela zatopen vodou. Do vody byl vypuštěn toxický odpad, který způsobil totální likvidaci všeho živého. Přežilo několik hadů, kteří však neušli mutaci, vyrostli do výšky 3 metrů a způsobí vám

#### ARTIFICAL ISLAND

Nacházíte se před komplexem budov obklopeným bazény se žraloky. Na povrchu žije zvláštní druh ještěrek, které mohou kousnutím způsobit u lidí smrtelné otrávení.

Vejděte do vchodu. Sjeďte dolů, stiskněte spínač na zdi a shodte kameny dolů. Přejděte, seberte kartu, vraťte se zpátky do výtahu, vyjedte ven, odemkněte dveře naproti a vstupte do EXITU.

#### URBAN DEVELOPMENT

Tentokrát se jedná o část opuštěného města. Obyvatelstvo bylo evakuováno poté, co zde havarovala kosmická loď s příslušníky nepřátelské civilizace Ragoranů. Pod městem se nachází rozsáhlá kanalizační síť, ve které se hemží hejna krysy.

Zničte dva Rogorany, kteří se k vám blíží. Najděte budovu s výtahem a vyjedte nahoru. Seberte kartu a odemkněte dveře, sjeďte dolů.

Před vámi je podzemní komplex. Musíte v něm najít čtyři malé a čtyři velké klíče, je třeba k nalezení klíčů sestoupit i o patro níže. Až je najdete, vraťte se k výtahu, vyběhněte schody a vyjedte do 2. teleportu vpravo. Probijte se krysím peklem, vstupte do dveř (jakýchkoliv), seberte kartu. Najděte zamčené dveře, vstupte a EXIT.

Zbýlých šest klíčů slouží pro další tři místnosti, kde lze najít nové zbraně, apod.



## TEMPLE

Starodávný chrám příslušníků řádu HORAZIM zatím úspěšně chrání svůj život před ojedinělými výpady konkurenčních řádů. Z náboženských zásad Horazimu je znám především všeobecný odpor ke zbraním a násilí, který platí a je dodržován v celém chrámě.

Je zde sice zakázáno nosit zbraně, ale stílet se zde bude až moc. Mniši jsou totiž krvelační a číhající téměř všude.

Seberte klíč a sjedte výtahy dolů. Teď musíte odemknout správné dveře a najít schody. Po nich vyběhněte nahoru, najdete výtah a sjedte dolů:

Tady vyhledejte spínač, stiskněte ho a hledejte další výtah a sjedte opět níž. Čekají na vás tři komplexy s mnichy. Musíte najít kartu a další výtahy, vedoucí do kanálů.

V kanálech nejděte schody, sestupte, otevřete dveře a stisknutím spínače otevřete Exit. Vyjeďte nahoru výtahem, který je o kousek vedle, najdete spínač a projděte až k Exitu, kam dovedete i ostatní.

## REFINERY

Jedná se o starou opuštěnou naftovou rafinerii, ve které byly rovněž nedopatřením aktivovány zbraňové systémy. Budovu osídlili Ragorani z planety Astencion a vytvořili z ní pevnost. Aby se chránili před vpády jiných narušitelů, vypustili do objektu roboty, dříve chránící rafinerii.

Vyjděte do některého vchodu a projděte dovnitř. Najděte tady čtyři výtahy. Jeden vede k EXITU, další tři k místnostem s kartami (potřebnými pro přístup k EXITU). Vyjeďte výtahy na patro a vyhledejte dveře. Místností lze plnit nezávisle na sobě.

V 1. místnosti jste odděleni od nepřátel sloupy. Rychle stiskněte vypínač a zničte oba Walkery - roboty granáty vzniklým průchodem. Najděte spínač, ale pozor, ten vypustí dalšího Walkera. Seberte kartu a BRIDGE (most). Nyní se nastavte tak, aby na sever od vás za propastí byl vidět další spínač. Použijte BRIDGE a přestupte na vzniklou plošinu. Postup opakujte, dokud se nedostanete ke spínači, ten pak stiskněte a vyjděte z místnosti tudy, kudy jste přišli.

Pozor! Musí vám zůstat jeden BRIDGE. Ten budete potřebovat v další misi!

Druhá místnost je rovněž rozdělena sloupy. Spínačem si udělejte průchod. Teď na vás zaútočí několik mutantů. Zbijte je, seberte kartu, spusťte spínač a vyjděte zpátky.

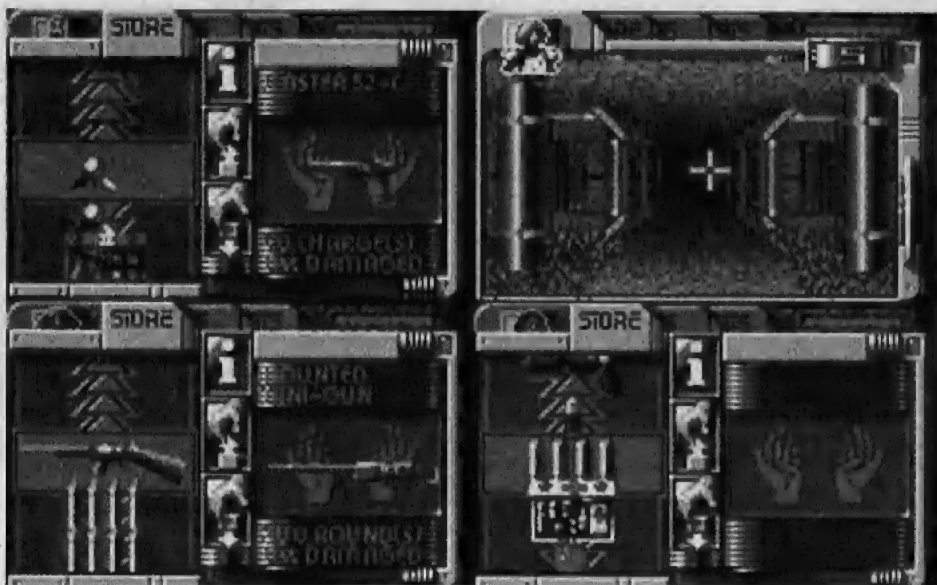
Třetí místnost je malá, ale komplikovaná. Jste odděleni od Walkera dvěma sloupy, které opět rušíte spínačem. Rychlejší ale je hodit granát těsně před zavřením dveří tak, aby vám tlaková vlna při odrazu neublížila. Na druhé straně sepněte spínač. Teď do místnosti přiveďte druhého z party, postavte se na výtah a druhým spínačem pošlete nahoru prvního. Zde je komplex katakomb. Najděte schody, rychle proběhněte zahradou podél zdi až na konec, seberte zde karty a vraťte se. Ve skutečnosti to bude o něco těžší, protože tady potkáte asi osm Walkerů a ti jistě nebudou jednoduchý oříšek (jak už jste se ostatně přesvědčili dříve). Vlezte zpátky do výtahu (je jich tu několik) a nechte se kolegou spustit dolů.

Teď když už máte všechny karty, dojděte k zamčeným dveřím, otevřete je a vstupte do EXITU.

## LABORATORY

Tuto laboratoř rovněž ovládli mutanté, kteří se pojistili pro případný vpád důmyslně rozestavěnou sítí děl reagující střelbou na každý pohyb.

Na začátku pošlete jednoho z party do vodního příkopu nedaleko odsud. Ve vodě musí-



te najít dveře. Až je najdete, vstupte do výtahu za nimi a vyjeďte nahoru. Zde seberte druhý reaktor a otevřete dveře. Neskákejte ale dolů, zůstaňte stát.

Zbylé postavy přemístěte nahoru do budovy. Jeden z kamenů shodte do šachty a tím umožníte cestu nahoru bez ztráty energie čekajícímu ve dveřích.

Poté, co kolega přijde ze zdola, shodte dolů všechny kameny. Pozor, jsou za nimi děla. Tím se vám zpřístupní výtah. Převezte všechny dolů (předtím ale vyčistěte prostor od nepřátel). Vyjděte po schodech nahoru. Tady jsou zavření za skleněnou bariérou nepřátelé, kteří vyjdou ven po spuštění spínačů. Můžete si ulehčit práci tím, že většinu z nich rovnou postřílíte plamenometem. Vyjděte do dveří (těch otevřených) a vstupte do dalšího komplexu. Komplex tvoří strategicky umístěné hlídky děl v rozích a na výtazích a samozřejmě mutanté. K tomu, aby jste sepnuli všechny spínače, je třeba uvolnit si průchod mezi jednotlivými díly komplexu. Hodte na výtah s dělem několik granátů. Poté vyjeďte nahoru výtahem, zlikvidujte obě děla skrytá v chodbách namířných na roh (mezi hody granátem nebo střelbou ustupujte střídavě na výtah). Pak sepněte oba spínače, zabijte mutanty a obdobným způsobem zničte všechny děla v komplexu. Potom v postranních místnostech spínači otevřete skleněné zdi u EXITU.

Vraťte se ven. Pokud jste nezničili plamenometem potvory, vypoádejte se s nimi teď. Projděte otvory ve skle, dojděte ke spínačům a těmi otevřete EXIT nedaleko odsud. Vstupte do něj.

## TEMPLE

Jedná se o další chrám, který je zcela zatopen. Obývá ho sekta mnichů oplývající schopností vytvářet smrtící kouzla. Mniši vypustili do zatopených místností žraloky.

Vydejte se podél zdi na sever, zde stlačte kámen. Skoďte do vody a seberte klíč nedaleko odsud. Dojděte ke schodům (kámen v cestě odtlačte a vyjděte nahoru). Na dřív v cestě použijete BRIDGE (musíte proběhnout rychle, aby mnich nevytřelil, vyvolalo by to nekonečnou smyčku střelby). Pak mnicha zničte, nejlépe granáty. Vyjděte do dveří za mnichem a teleportujte se. Teď shodte některý kámen a rychle seskočte dolů, zaútočte na vás totiž mniši. Dole seberte za dveřmi kartu a za druhými se teleportujte. Dojděte po ochozu k dalším dveřím a těmi se dostanete ven. Na rohu u ostatních přátel se tentokrát dejte na východ a pak na sever. Odemkněte dveře klíčem a sejďte dolů. Dole seskočte do vody, najdete dveře a dostaňte se po schodech

až k mnichovi. Až ho zničíte, postavte se ke spínači, který je blíž okraji. Tím se ovládá výtah.

Pomocí výtahu přesuňte všechny k vám. Stisknutím druhého spínače se sesunou kameny. Posuňte je tak, aby se dalo vstoupit do chodby vlevo. Dojděte k EXITU a vstupte.

## UNLISTED

Toto místo nebylo nikdy podrobně prozkoumáno. Obývají jej místní agresivní obyvatelé, kteří úzkostlivě střeží své obytné prostory sítí teleportů, ze které je velmi těžké se vykotat.

Dále zde žijí již známe ještěřky.

Přejděte po mostu přes řeku a sejďte po schodech dolů. Zde na vás čeká 7 teleportů. Musíte se postupně každým teleportovat do různých lokací a získat 7 klíčů ke dveřím vedoucím do EXITU.

Tady je řešení všech teleportačních úkolů (zleva):

1. Seberte BRIDGE a pomocí něj přejděte až k prvnímu klíči. Cestou dejte pozor na amazonku. Pak se teleportujte.

2. Nacházíte se v sektoru tvořeném 2 místnostmi. V jedné jsou nespouštěné výtahy, v druhé aktivující dlaždice. Musíte sešlápnout všechny čtyři dlaždice, tím spustíte výtahy s klíči a nepřáteli. Čeká vás tuhý boj. Používejte granáty se štítem. Pak otevřete dveře sebranými klíči a vezměte druhý klíč a teleportujte se.

3. Seskočte dolů, seberte malý klíč. Vyjděte po schodech nahoru, vezměte třetí klíč. Dojděte ke dveřím, otevřete je a teleportujte se.

4. Dojděte na konce chodby, zničte dívku, vyjeďte výtahem za dveřmi. Nahoře zabijte další, seberte klíč a seskočte. Najděte most a jste na startu. Odtud výš ke dveřím jistě trefíte.

5. Po teleportaci vás čeká několik místností s nepřáteli oddělených kameny. Postupně odtahujte kameny a střelujte na všechno živé, nezapomeňte sebrat klíč a teleportujte se.

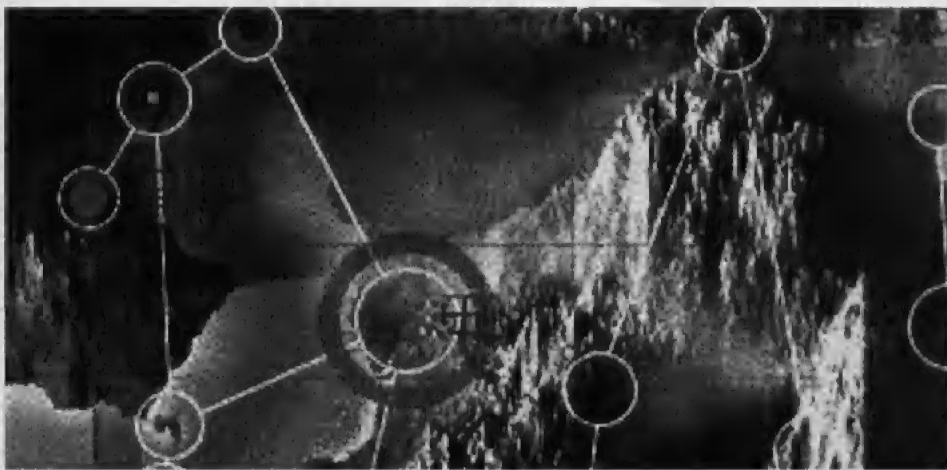
6. Ocitnete se ve vodě. Tady musíte najít klíč. Pak vyhledejte schody a na jejich konci se teleportujte.

7. Po teleportaci postupně vcházejte do teleportů na těchto světových stranách: N, E, W, W, N, E, N, W, E, S, N, S. Nezapomeňte cestou sebrat klíč!

Teď, když už máte všechny klíče, otevřete dveře vedoucí k EXITU a vstupte.

## SATELLITE UPLINK TOWER

Jedná se o rozsáhlý komplex dohře střelených pater. Pohybují se zde roboty a místní obyvatelé, ještě



předtím než je vyhubila přírodní katastrofa zabezpečili vnitřní prostory sítí rozmístěných děl.

Dojdete k budově se dvěma dveřmi. Postupně navštívte oba prostory, sbírejte klíče a kartu.

Kartou otevřete zamčené dveře u startu. Vyjedte výtahem nahoru a za dalšími dveřmi dojdete k místnosti s teleportem. Pozor, je tu síť rozestavených děl, se kterou se musíte vypořádat. Z plošiny, na které se objevíte po teleportaci seskočte a najděte schody. V komplexu pod nimi zlikvidujte Walkery schované za kameny a najděte další schody za dveřmi. Sejděte po nich do vody, zbavte se 4 Walkerů a potom najděte čtyři spínače, kterými odblokujete zamčené dveře. Za nimi vstupte na výtah a pak se teleportujte.

Teď se nacházíte v podvodním komplexu. Najděte tu místnost, ve které je ukryt třetí reaktor.

Pak vyjedte výtahem nahoru. Výtah projíždí i okolo místa startu, takže pokud jste nechali zbytek party na začátku, můžete je při troše manipulace s výtahem dostat k vám bez zdlouhavého cestování.

Nahore vás čeká další souboj s děli. Na konci plošin vstupte do EXITU.

#### AMMUNITION DEPOT

Jedná se o sklad munice nepřátelské civilizace Ragoran. Ta se jej snaží chránit minovými poli a ozbrojenými létajícími stroji.

Vyjedte do chodby a na konci odbočte doleva. Zde na vás čeká minové pole. Těsně před zavřením dveří hodte granát, miny vybuchnou a cesta je volná. Vyjedte po schodech a výtahem se dostanete nahoru.

Tady si nastupte do výtahu a házejte granáty po létajících strojích za zdi. Až nastane klid a mír, seberte klíč a otevřete dveře. Najděte za nimi spínač, otevřete jím tajnou místnost kartou. Seberte jí a než s ní otevřete dveře nahore nedaleko výtahů, nezapomeňte sebou vzít VANISH WALL.

Za dveřmi pobijte hejno mutantů a sestupte dolů po schodech. Průhlednou zeď zničte pomocí VANISH WALL (postup jako při práci s BRIDGE) a pak to udělejte i se dvěma dalšími. Na konci vojenského skladu seberte kartu. Pak můžete celou partu vybavit snad všemi druhy nábojů, které se povalují všude kolem. Kartou otevřete dveře nedaleko místa startu. Za nimi vás čeká EXIT.

#### DEFENCE BATTERY

V této opuštěné krajině před několika dny dopadla družice nepřátelské civilizace Ragoran s tajnými informacemi o poloze vojsk. Nyní se zde pohybují členové nepřátelské komise, kteří mají za úkol najít družici a zamezit úniku tajných informací. Dá se předpokládat, že vám zkrátí cestu.

Po začátku nastává malý problém. Parta je

rozdělena na dvě skupiny, nacházející se každá jinde.

#### 1. skupina:

Vyjedte do chodby nedaleko vás. Na levém konci chodby najdete EXIT, jako obvykle zablokovaný zamčenými dveřmi. Jděte tedy do prostředních dveří a vyjedte nahoru výtahem. Zničte ještěrky a seberte dvě karty. Druhá ze skupiny vás spustí dolů.

Další karty získáte na pravém konci chodby. Vyjedte tudy po schodech, seberte VANISH WALL a kartu. Odstraňte zeď a zničte kosmonauty (Ragorani) pak to zopakujte a seberte další kartu. Pozor, až budete odstraňovat další zeď, sešlápněte dlaždice a nedaleko místa, kde jste vzali VANISH WALL se otevře tajná místnost s dalšími nepřáteli.

Pak opakuje proces se zdmi a seberte tak další dvě karty. Otevřete EXIT.

#### 2. skupina:

Najděte schody vedoucí hluboko do vody. Dole se dejte doprava a najděte místnost s pohyblivými se výtahy. Zbavte se Ragoranů a na druhé straně vezměte klíč.

Vraťte se na start. Otevřete zamčené dveře, zabijte nepřítel a stiskněte spínač. Vyjedte nahoru výtahem. Ten sjede po chvíli zpět dolů a tak přepravíte oba dva do blízkosti EXITU. Za dveřmi se nachází chodba vedoucí k EXITU.

#### OPERATIONS CENTRE

Zde se nachází řídicí centrum vojenských operací nepřátelské civilizace Ragoran. Ragorané se dobře opevnili před případným vpádem vypuštěním všech zásob robotů. Je zde také rozmístěno velké množství děl.

Na patře, na kterém se nacházíte, najdete místnosti se třemi kartami. Těmi otevřete dvo-

jí dveře, vedoucí do místnosti s Walkery a dveře, za kterými je výtah do EXITU.

Výtahem vyjedte do 4. patra a tam seberte kartu. Pak najděte místnost s Walkery, zabijte je a sjedte dolů.

V tomto labyrintu sbírejte karty s BRIDGE a otevřete různé objekty tak dlouho, dokud nenajdete místnost se třemi schodišti (a třemi děli). Zničte dělo, které je nejbližší dveřím a sestupte. Na konci chodby zničte další dělo a otevřete kartou dveře. Zde zničte plamenometem nebo granáty čtyři hlídky umístěné za skleněnou bariérou na výtazích. Pak otevřete dveře na druhém konci napravo kartou a dejte se k výtahu, kterým sjedete.

V dalším labyrintu niče děla a Walkery, sbírejte karty a BRIDGE. Až narazíte na výtah, kolem kterého jsou symboly jaderné fúze, vyjedte s ním nahoru a seberte poslední reaktor. Pak se vraťte zpátky na povrch k výtahu, kde jste ve 4. patře sebrali první kartu. Ve 4. patře najděte díru ve zdi a vytvářejte plošiny (BRIDGE) až ke zdi. Pak pokračujte na západ až k plošině.

Zde zabijte dva Walkery a najděte EXIT. Pozor, musí vám zůstat opět jeden BRIDGE!

#### DESALINATION PLANT

Tato chemická továrna byla opuštěna poté, co pod vlivem vypuštěného chemického odpadu zmutovali krysy v kanálech a zaútočili na zaměstnance. Krysy jsou stále na povrchu. Dále se v místních vodách nacházejí žraloci.

Seberte kartu v místnosti za vámi a otevřete dveře. Jděte rovně, zabočte vlevo, pak vpravo a po chodníku dojdete ke dveřím. Vstupte a seskočte do vody (kde dejte pozor na žraloky), najděte rychle další díru, znovu do ní skočte, najděte schody, vyběhněte je a zabočte vpravo.

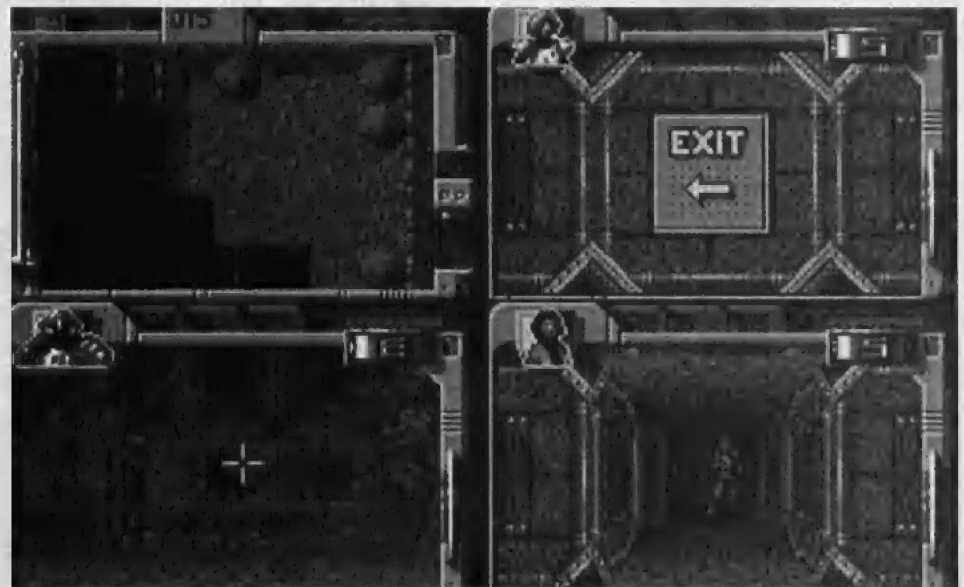
Zde zastíhnete zmutované krysy, vytvořte BRIDGE a v chodbě seberte kartu. Vyjedte nahoru výtahem, jděte na chodbě doprava a otevřete dveře k EXITU.

Ostatní se do EXITU dostanou tak, že na křižovatce v každé chodbě zabočí doleva.

#### URBAN DEVELOPMENT

V opuštěném městě se skrývají poslední zbytky nepřátelské civilizace Ragoran. Nad městem kotví vesmírná loď, která je přichystána k evakuaci těchto mimozemšťanů. Strážní skupiny Ragoranů pohybující se na povrchu jsou připraveny zlikvidovat každého vetřelce, který se objeví ve městě. Do podzemních úmyslně zatopených prostor byly vypuštěny speciálně vypěstované agresivní veverky.

Hned na začátku se k vám blíží celé komando nepřátel ze severu. Nenechte si je





přiblížit k tělu! Potom se vydejte na východ, zaboďte do prvních dveří vlevo a najděte výťah. Sjedete dolů a vezměte první kartu. Hned naproti jsou další dveře. Dojdete až nahoru k průhledné zdi a našlapujte na zem tak dlouho, dokud se neobjeví otvor.

Zlikvidujte veverka, které v této hře nejsou nijak přítulné, seberte kartu a sepněte spínač. Vraťte se ven a vstupte do dalších dveří na východě v levé stěně. Sjedte dolů výťahem, zde je další karta. Vraťte se na roh. Teď budete potřebovat dva muže, ostatní uklidte někam do prázdných místností, protože za chvíli přijdou další nepřátelé. Vlezte do dveří u západní stěny (od místa startu) a sjedte výťahem. Odbočte dvakrát na křižovatkách, východ, 2 krát na sever a jednou na východ. Teď hleďte dveře v západní stěně, za kterými je výťah. Sjedte s oběma dolů pod vodu. Teď najdete dveře v severní stěně. Jeden se postaví k vypínači a přepne ho dvakrát. Druhý zlikviduje Ragorany, pak vezme kartu. Pokaždé, když se dveře zavou, musí první postava znovu sepnout spínač! Potom zlikvidujte nepřátele za dveřmi ve východní straně a s oběma se vydejte nahoru po schodech v té samé místnosti. Zničte tři Ragorany a sepněte spínač. Vyjděte dveřmi ven, z místa startu jděte na sever, vstupte do druhých dveří v západní stěně (mezi sloupy) a otevřete všechny dveře kartami. Vyjděte nahoru výťahem, než z něho sestoupíte, stiskněte spínač, který jej ovládá a rychle ustupte. Takto přepravte nahoru všechny z party a dojděte po schodech přes zahradu do další chodby.

Shodte kameny u severní zdi, aby se dalo vstoupit do otvoru ve zdi, zlikvidujte skupinu nepřátel a sepněte všechny spínače. Přejděte po vzniklém mostu, v další místnosti před EXITEM použijte BRIDGE a vstupte.

### TOMB VAULTS

Jedná se o hromadnou hrobku, která nikdy nebyla pojmenována. Po jejím vybudování ji totiž použil jako úkryt před neustálými útoky Ragoranů vzdělaný národ Nitroidů. Dlouhodobým pobytem v podzemí, kam Ragorané vypouštěli nervové plyny, začali blouznit a v každém nyní vidí nepřítele. V podzemních prostorách se také nyní pohybuje několik robotů, které Nitroidi zkonstruovali podle plánů nepřátelské civilizace.

Až se výťah zastaví, dejte se severní chodbou. V průhledných zdech sepněte spínače a zničte nepřátele. Dojděte až k teleportům a zde půjde každá postava jinou cestou. Zde jsou postupy pro každou z nich:

1. Teleportujte se vpravo u zdi. Projděte dveřmi a sjedte dolů výťahem. Zde vás čeká roztomilý překvapení v podobě asi 30 mutantů. Až je zničíte, teleportujte se.

Teď se pro změnu teleportujte krajním vpravo. Kameny odsuňte do propasti a pak se postavte tak, aby byl na jižní straně vidět výťah. Dostaňte se k němu pomocí BRIDGE a vyjděte nahoru. Na této plošině jsou kromě vašeho výťahu ještě další dva. Spusťte ten hned vedle dolů.

2. Teleportujte se vpravo před zdi. Ocitnete se v bludišti plném mutantů. Najděte teleport. Další teleportace bude vpravo u zdi. Vyhleďte výťah a nastupte. Teď jednou stiskněte spínač a vyveze vás nahoru. Nahore nezapomeňte po přifjezdu výťah poslat zpět dolů. Bez vás samozřejmě!

3. Teleportace vlevo u zdi. Přes kamenné bloky a tři Walkery se probijte k dalšímu teleportu. Po přesunu následuje další vlevo u zdi. Teď kameny vytlačte tak, aby jste měli přístup k výťahu, kterým vyjela první postava, až se vám to povede, vyjděte nahoru.

4. Teleportujte se vlevo před zdi. Seberte klíč a vyjděte ven. Sepněte všechny spínače, projděte vzniklou chodbou, teleportujte se a

potom ještě jednou zbylým teleportem, najděte výťah a rychle nahoru. Teď přivolejte třetí výťah na plošinu, sjedte dolů a vstupte do EXITU.

### LABORATORY TEST SITE

V tomto místě se dříve prováděly testy nových zbraní. Sabotáží Nitroidů unikly chemikálie z vysoce střežené laboratoře Ragoranů. Hadi žijící ve vodě, zmutovali a stali se z nich velmi nebezpečné potvory. Hejna těchto živočichů způsobila evakuaci Ragoranů.

Na začátku zničte útočící netopýry. Sepněte spínače na N a S. Skočte do vzniklého otvoru uprostřed, sejděte se schodů na severu a na křižovatce odbočte na E.

Sepněte spínač na zdi, projděte otvorem ve skle a zničte zmutované hady. Seberte klíč, vraťte se na křižovátku, zabočte na W a teleportujte se. Otevřete klíčem dveře a vstupte do EXITU.

### SPACEPORT

Jedná se o vesmírný přístav. Poslední zbytky Ragoranů válčily po boku LAIFTANU. Laiftané jsou brutální a agresivní obrovská

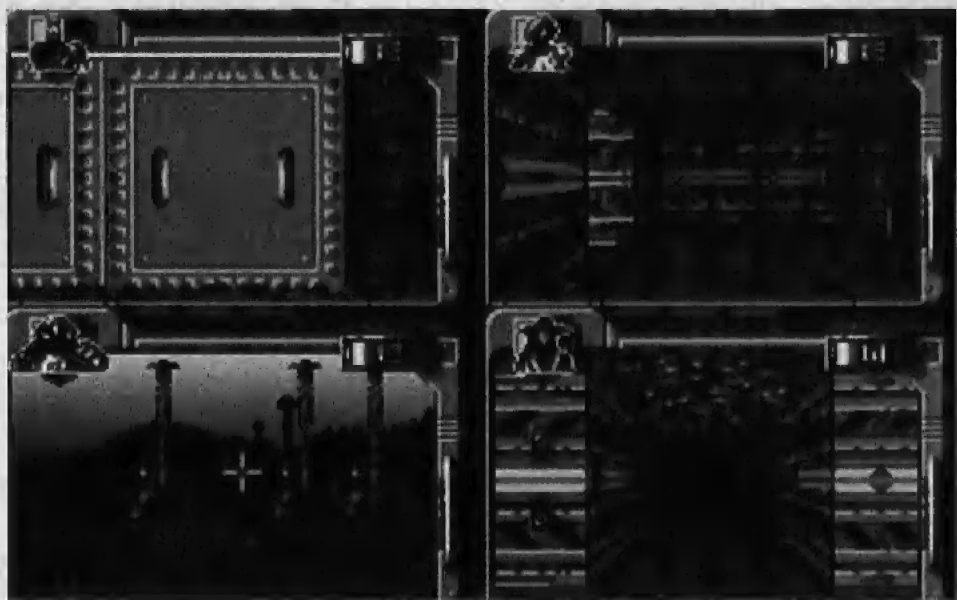
ale neřešitelné to také není (používejte granáty a postavte několik děl). Pokud máte štěstí, neváhejte ho použít.

Až bude po všem, odtlačte falešnou stěnu, seberte kartu a teleportujte se. Vraťte se zpátky k výťahu, vyjděte nahoru a otevřete dveře vedoucí k EXITU. Pozor, jsou tam dvojice!

Až přesunete do EXITU všechny, můžete otevřít šampus, protože jste právě dohráli HI-RED GUNS!

### RADY DO HRY

1. Pokud nechcete, aby se vám ve vodě rozmocily věci, používejte WATERTIGHT nebo PART WAVES.
2. Schází-li vašim lidem jídlo nebo lékárničky, zkuste použít HEAL, QUEENCH, MIRACLE. HEAL účinkuje i na roboty a cyborgy. Lidé se můžou vyléčit i pomocí STANDART RATIONS.
3. Dočasné improvizace zbraní jsou zbytečné, raději si nechte brokovnici nebo kolt než některý z těchto: INFERNO, ELECTRIFY, FRY, SHOCK BLAST, DE-VASTATE, BLASTER.
4. Nepřátelé za sklem se dají zničit plamenomety (FLAMER) nebo granáty - ale to už je riziko.



několikametrová monstra, těžko zničitelná. Teď, když je Ragoranská civilizace vyhlazena, je třeba pro ukončení válečného konfliktu zlikvidovat poslední zbytky Laiftanů na této planetě. To však nebude lehké, protože ti obsadili vesmírný přístav a chystají se zamořit celou planetu obrovským množstvím jedovatých plynů. Tomuto kroku se nedá zabránit, obyvatelstvo bylo již evakuováno. Zničte Laiftany a zlikvidujte planetu, aby nedošlo k vesmírné katastrofě.

Na vaši partu čeká hotové peklo.

Vejděte do budovy. U výťahu odbočte doleva a sjedte dolů. Pak nastupte na některý ze čtyř výťahů směrem na jih (první dva na severu vedou do skladů se zbraněmi) a nechte se odvézt. Až uvidíte pětimetrovou obludu, nelekejte se, je to Laiftan. Takových tu bude ještě dost. Palte do něj vším možným, až padne k zemi.

U severní zdi najdete otvory pro reaktory. Vložte je do děr podle čísel. Teď je třeba odtud rychle zmizet, za chvíli to bouchne (pokud máte spínány všechny úrovně a vložili jste skutečně čtyři jaderné fúze!)

Teď sepněte čtyři spínače na zdech, vstupte otevřenými dveřmi do bludiště, zničte dalšího Laiftana, stlačte další spínač na zdi a vstupte otevřenými dveřmi.

Vyjděte některým výťahem nahoru a pobijte všech deset Laiftanů. Neří to vůbec lehké,

nometem (FLAMER) nebo granáty - ale to už je riziko.

5. Pokud víte, že na vás za rohem čekají děla nebo jiné střílejší potvory, raději si položte lékárničky, plamenomety a lasery, poněvadž jsou náchylné na střely zblízka či výbuchy granátů.
6. Snažte se udržet od nepřítelů co nejdál, zbraně jsou účinnější a je to bezpečnější.
7. Otravu u lidí vyléčíte pomocí SPECIÁLNÍHO modulu CURE POISON.
8. Ve hře se vyskytují dva předměty sloužící ke zvýšení odolnosti proti nepřátelským střelám a útokům zblízka. Jsou to SHIELD a FIRESHIELD - ten má podstatně menší účinnost než samotný SHIELD, který vám ušetří i dost energie při pádu z velké výšky.
9. Ve hře můžete používat i děla, což jsou speciální jednotky, které se po určitém čase aktivují a střílí na vše živé, poměrně efektivně zničí nepřátele, ale pozor - i vás! Dále můžete používat nášlapné miny, které dokážou v nepřátelských řadách učinit nemalé ztráty.
10. Pokud máte problémy s energií, napište AMIGA a máte energii nekonečnou. Dodejme ještě, že HIRED GUNS vedou v Anglii už několik měsíců na prvních přičkách febrůčků.

J. Berný, P. Kosík



# PRVÁ HRA NA TROCH CD DISKOV: UNDER A KILLING MOON KÚPTE SI DOOM 2! NOVÉ HRY OD OCEANU PRE MAJITEĽOV AMIGY

★ Prvá hra na troch CD-čkách je na svete. Urobila ju americká firma ACCESS a v európe ju predáva známy U.S. GOLD. Názov je UNDER A KILLING MOON a autori tvrdia, že je to naozaj prvá skutočne interaktívna hra pre CD-ROM. Každopádne herecké obsadenie v tejto hre je veľmi dobré. Všetky tri hlavné postavy už majú za sebou niekoľko hollywoodskych trhákov. RUSSEL MEANS hral v THE LAST OF THE MOHICANS a NATURAL BORN KILLERS, BRIAN KEITH účinkoval v PARENT TRAP, HARDCASTLE&MCCORMICK a YOUNG GUNS a MARGOT KIDDER v SUPERMAN 1 a 2. U.S. GOLD už nebudú distribuovať najnovšiu hru LUCASARTS, TIE FIGHTER, ktorá je voľným pokračovaním X-WINGu. X-WING 2 bude v Európe predávať firma VIRGIN.

★ O firme ID SOFTWARE budeme počuť skôr, ako v druhej polovici roka 1995, keď má prísť na trh hra QUAKE. Pre veľký úspech ich zatiaľ poslednej hry DOOM má tento mesiac prísť druhý diel s názvom DOOM 2: HELL ON THE EARTH. Pokračovanie hry sa odohráva v čase nášho návratu na Zem, ktorá je plná nepriateľských votrelcov. John Romero, hlavný dizajnér ID Software tvrdí, že DOOM 2 bude veľmi rozsiahla hra. Má v nej byť 30 nových levelov, má pribudnúť šesť nových potvor a ďalšie nechtunosť. Sľubuje aj vylepšenú grafiku a veľmi vysokú rýchlosť scrollingu pri perfektnej plynulosti, ako sme u ID Software zvyknutí. DOOM 2 bude fungovať na PC 386 so 4MB RAM a CD verzia bude obsahovať ďalšie levely a viac zvukov. Uvažuje sa aj o tom, že by v CD verzii mohlo byť viac zbraní.

★ Nedávno sme Vás informovali, že firma Microsoft prehrala súd s firmou STAC ELECTRONICS, pretože sa ukázalo, že DOUBLE SPACE v operačných systémoch MS-DOS 6.0 a MS-DOS 6.20 je takmer identický, ako STACKER 2.0 od firmy STAC ELECTRONICS. MICROSOFT museli zaplatiť pokutu a každú ďalšiu verziu DOSu sú povinní predávať bez DOUBLE SPACE. Preto hneď po rozsudku prišli na trh s DOSom 6.21, ktorý bol bez tohto kompresného programu a inak sa od verzie 6.20 nelíšil. Microsoft to celé nevzdali a v lete uzrel svetlo sveta nový DOS, tentokrát 6.22. Obsahuje nový kompresný program DRIVE SPACE, ktorý má podobné možnosti, ako niekdajší DOUBLE SPACE. Teoretické zväčšenie kapacity harddisku

je dvojnásobné. Spolu s ním sú v tomto balení pomocné utility SCANDISK a DOUBLEGUARD. SCANDISK slúži na checking harddiskov a DOUBLEGUARD má za úlohu ochranu dát. Plánovaný CHICAGO alias WINDOWS 4.0, ktorý vyjde na svetlo božie asi až budúci rok, bude s DRIVE SPACE plne kompatibilný.

★ Ďalšia správa pochádza z anglickej poštočky Commodore a so softwarom priamo nesúvisí. Táto firma pripravuje do výroby hardwarovú kartu, pomocou ktorej bude možné na PC 486 emulovať počítač Amiga 4000. Má sa začať predávať už v prvom polroku 1995 a cena sa plánuje na 400 libier. Akcia nie je zameraná na hry. Ide skôr o to, aby sa na PC dali púšťať seriózne grafické programy, ktoré pre Amigu už existujú, napríklad LIGHT WAVE od firmy NEWTEK, čo je obdoba 3D STUDIO na PC. Hardwarové podrobnosti o tejto novej karte sú zatiaľ tajné, ale predpokladá sa, že by mala obsahovať chipset AAA (Advanced Amiga Architecture), ktorý na rozdiel od staršieho AGA chipsetu, použitom v A1200 a A4000 ma skutočnú 24-bitovú grafiku a 16-bitový zvuk. Doska s emulátorom by mala umožňovať plný multitasking, čiže súčasný beh Amiga programu a PC programu s tým, že PC programy budú pomalšie buď veľmi mierne, alebo vôbec (k spomaleniu nie je dôvod, pretože multitaskingom sa nezaťažujú procesor 486).

★ S veľmi zaujímavým projektom prichádza firma PSYGNOSIS. Ich hra ECSTATICA bude niečím naprosto originálnym. Bude v nej využitá technológia zobrazovania elipsoidov, ktorú vyvinul programátor Andrew Spencer. Túto metódu zdokonaľoval 5 rokov a obrázky nasvedčujú, že nemárnil čas. Postavy v hre sú zobrazované

pomocou elipsoidov a výsledok vyzerá oveľa prirodzenejšie, ako zobrazovanie pomocou vektorových polygónov, napríklad v ALONE IN THE DARK. Ideou adventúry ECSTATICA sú strašidelné sny jedného mladého dievčaťa, ktoré leží v hlbokom kóme. V tomto nútenom spánku si predstavuje hrôzostrašnú dedinu Ecstata, na ktorú útočia hordy vlkolakov, drakov plujúcich oheň, minotaurov a ďalších krvičiacich príšer. Hráč sa stáva dobrodruhom, ktorý s pomocou užitočného meča likviduje tieto agresívne tvory a rieši mnoho logických záhad. Ak nie je meč ani žiadna iná zbraň na dosah, nie je problém zobrať do ruky akýkoľvek drúk či kus železa a biť sa s tým ako s baseballovou palicou. Všeobecne sa očakáva, že Ecstata sa stane hitom.

★ OCEAN pripravujú vo veľmi krátkom čase niekoľko titulov pre Amigu. Prvou z nich je MIGHTY MAX. Problém tohto hrdinu nie je len to, že je iba dvanásťročný. Jeho hlavný problém je, že je vysoký iba jeden palec. V západných krajinách je táto postava veľmi populárna vďaka úspešným TV seriálom a mnohým predaným videokazetám. Hra MIGHTY MAX v počítačovom prevedení bude určená najmä dvom hráčom. Cieľom hry je nájsť takmer 400 komponentov najsilnejšej zbrane na svete skôr, ako náš nepriateľ Skullmaster, ktorý chce pomocou nej zničiť Zem. Ďalšou pripravovanou hrou je golf s názvom PGA EUROPEAN TOUR. Bude obsahovať päť golfových ihrísk svetových parametrov: Wentworth v Anglicku, Crans-sur-Sierre vo Švajčiarsku, Le Golf Nationale vo Francúzsku, Valderrama v Španielsku a Forest of Arden v Anglicku. PGA EUROPEAN TOUR umožní hru proti počítačom ovládaných hráčom golfu. Pri vymenovaní noviniek od OCEAN sa teraz zastavíme u KID CHAOS.

je pozoruhodná hra pozostávajúca z piatich svetov, pričom každý z nich má štyri levely. Je to príbeh nešťastného Neandertáca, ktorého pri rozbíjaní dinosaurovej lebky niekto vyrušil a teleportoval na iné miesto. Tento chudák odtrhnutý od svojich kamarátov si musí pomocou svojej jedinej zbrane, kyjaku, prerúbať cestu domov. Ďalšia hra SKITCHIN sa už stala hitom na konzole SEGA MEGADRIVE. Ešte o nej napíšeme neskôr. Pozoruhodná je najmä nasledujúca hra s názvom MUTANT LEAGUE HOCKEY. Jeden z našich populárnych športov – hokej hra predstavuje v inom prevedení. Hráčmi nebudú ľudia, ale roboti, trolli, votrelci a podobné potvory, preto očakávajte nečakané.

## OTES Computer Systems

ČR: OTES Computer Systems, Úvoz 13, 602 00 Brno  
SR: ULTRASOFT, P.O.BOX 74, 810 05 Bratislava 15

nabízí zvukovou kartu kanadské firmy Zoltrix

Audio Plus

2790,-

včetně DPH

Zvuková a hudební karta pro počítače PC za super cenu

# BUDE REBEL ASSAULT AJ NA CD<sup>32</sup>?

## PORUŠUJÚ SA PREDAJOM ORIGINALOK AUTORSKÉ PRÁVA?

## MÁ BIT VEĽA RECENZÍ NA CD-ROM?



Vážená redakcia BITu!

Som majiteľom SEGA MEGADRIVE. Bol som fascinovaný hrami, pokiaľ som nedostal kúpiť Váš časopis BIT. Začal som ho študovať od A do Z a zistil som, že MEGADRIVE je úplne nie oproti PC. PC dokáže viac, oveľa viac. Veľmi som sa potešil, že v BITe 6 ste uviedli megarecenziu REBEL ASSAULT. Je to jedna z najlepších hier, aké som kedy videl. Preto ma trápi jedna vec. Doposiaľ som sa o PC nezaujímal, ale chcel by som si kúpiť PC 486DX. Nevieť však najlepšiu konfiguráciu pre túto hru. Poradte mi prosím viac v tom, aké CD-ROM by som si mal kúpiť, ktoré by mi absolútne stačilo aj na iné hry, napr. TFX, JURASSIC PARK, atď. Bude i na Amigu CD<sup>32</sup> REBEL ASSAULT a ak áno, akú bude mať grafiku oproti PC? Dakujem za odpoveď a želim Vám veľa úspechov. Inak Váš časopis sa výrazne zlepšil. Gratulujem a držím palec.

**Zdeno MLÁDEK, BRATISLAVA**

V prvom rade by som odporúčal kúpiť 486DX-2/66MHz s 8MB RAM. Obyčajná 486DX/33 už dnes nestačí. Rebel Assault beží na 8MB RAM tiež oveľa lepšie, ako na 4MB, preto si myslím, že 8MB je veľmi dôležitá vec. S CD-ROM to je ťažšie, ale všeobecne možno povedať, že treba aspoň CD-ROM double speed, čo znamená prenosovú rýchlosť 300kB/s, čo vyžadujú všetky nové hry. Optimálne by bolo kúpiť CD-ROM spolu so SOUNDBLASTERom v jednom balení (tzv. multimedia kit), čo je lacnejšie, ako osobitná kúpa zvukovej karty a CD-ROM zvlášť. Samozrejme, to odzrkadľuje situáciu na momentálnom trhu hier. Počítač je veľmi drahá zábava a zhruba za jeden až dva roky do neho treba investovať značnú sumu, ak chceme mať to najlepšie. Onedlho už

určite budú existovať také hry, ktoré budú vyžadovať ešte lepší stroj. Mne samému sa to moc nepáči, ale je to fakt. Technika sa zlepšuje a stojí veľa peňazí. Pokiaľ viem, REBEL ASSAULT existuje iba na PC CD-ROM a nebude prevedený na iné počítače. Okrem toho je robený takou technológiou, ktorá vyžaduje veľkú rýchlosť procesora a to nie je prípad CD<sup>32</sup>.

Vážená firma  
**ULTRASOFT!**

Som majiteľom DIDAKTICKÁ GAMA a veľmi sa mi páčia Vaše hry. Je na škodu, že ste zvýšili ich ceny. Vlastným od Vás väčšinu hier a keďže som už takmer všetky prešiel, chcel by som ich predat, aby som mal na horúce novinky. Touto cestou sa chcem pouformovať, či prípadným predajom originálnych kaziet sa nedostanem do rozpočtu so Zákonom o autorských právach.

**Dušan HORVÁTH, BOHDANOVCE**

Zvýšenie cien je nepopulárne opatrenie, ale bolo bohužiaľ nevyhnutné. Aj tak sú ceny týchto programov vzhľadom na ich veľkú cenu. Predaj originálnych kaziet je samozrejme legálny. Do rozporu sa Zákonom o autorských právach by si sa dostal len vtedy, keby si si nechal naďalej kopie originálnych programov, alebo keby si tieto kópie predával.

Vážená redakcia  
časopisu BIT  
a hlavne  
Vážení pán - yves -!

Viete o tom, že z Vášho časopisu sa stáva brožúrka? A to farebná brožúrka ULTRASOFTu. Nepomohlo ani zvýšenie strán na 48. Práve naopak, reklám stále pribúda. Váš časopis je síce farebnejší, ale farba sa nachádza väčšinou len na rekla-

mách. Vieme, že farba je v tlačiarňach neúnosne drahá. Pýtame sa, či by sa nedala farba z reklám preniesť do recenzií. S tým ULTRASOFTom to podľa nás trochu preháňate. Hrami ako TOWDIE, KLIATBA NOCI a hlavne trilógiou PEDRO ste zapackali veľmi veľa strán. Úplne by stačilo, keby ste ich recenzovali na jednu stranu a nie na dve, ako zvyknete, alebo do rubriky BLESKOVÉ RECENZIE. Boli by sme radi, keby ste venovali viacej miesta hram, ako napríklad DOOM a nie ich dávať na polovicu strany. Lepšieho sa čitateľa dočkali len v podobe lepšieho papiera. Ešte by bolo dobré, keby ste neuverejňovali toľko hier na CD-ROM a 486-čky (alebo dokonca Pentium), pretože nie každý ich má a venovali sa aj hram na staršie typy počítačov (286-386 a AMIGA 500/600) pretože tie má omnoho viac ľudí. K tým plagátom sme chceli dodať, aby ste uverejňovali aj plagáty z hier na PC a Amiga. Len tak mimochodom, s tými mapami to tiež nemusíte preháňať. Ináč sa nám Váš časopis celkovo páči.

**Michal BOLEČEK a Michal VAVÁK, BRATISLAVA**

S mnohými vecami, ktoré v liste píšete, musím plne súhlasiť. No prehodit farby z reklám do recenzií by asi nestačilo, keďže všetky recenzie sú v BITe farebné (s výnimkou recenzie systémového programu - čo však nie je hra). Čiernobiely sú napríklad novoty a iné rubriky, ale tak to má napríklad aj nemecký POWERPLAY - a to už len je nejaký časopis! Treba si uvedomiť že cena za BIT nepokryje zďaleka náklady na výrobu. Preto je treba siahnuť ku kompromisom, akými sú reklamy a čiernobiely strany. To sú veci, ktoré sami nevidíme radi a rozhodne ich nerozbíme čitateľom zámerne, aby sme im horšili časopis. Ďals-

problém, ktorý vás trápi, sú recenzie. Je to chvilostivá vec, v ktorej sa nedá zavdačiť každému. Ako časopis sa za každým číslom musíme snažiť byť aktuálni, čo znamená písať najmä o nových hrách. Na druhej strane je u nás veľa ľudí, ktorým finančná situácia nedovoľuje kúpiť si dobrý počítač a musia sa uspokojiť s niečím zastaralým, na čo existujú iba staré hry a žiadne nové nevznikajú. Iste aj oni sa chcú dozvedieť niečo nové o svojom počítači, ale na druhej strane máme obavy, že keby sme písali o starých hrách stratíme veľa čitateľov. Ďalej naprosto nesúhlasím s Vaším názorom, že uverejňujeme veľa na CD-ROM, či nebudaj Pentium. Práve naopak. Na CD-ROM sme neuviedli dokopy nič, na rozdiel od ostatných zahraničných časopisov, ktoré priam hýria recenziami na túto tému. Dnes má CD-ROM už veľmi veľa majiteľov PC aj oni už za po nových hrách. Rozhodne v BITe si toho veľa nenašiel. PENTIUM tiež nie je v časopise nijako preferované. Sme si uvedomili, že tie isté hry fungujú na 386, 486 a Pentium, akurát je otázka, ako rýchlo. Na 386-čke je to už často neúnosne pomalé, ale hrať sa dá povedzme pri zníženom 'detail leveli'. A záverom na tému Amiga 500 a Amiga 600. Som doteraz dojem, že by sme tento počítač zanedbávali. Veď v každom čísle je niekoľko recenzií na Amigu. Možno ten pomer voči PC sme zvolili správne, ale treba si uvedomiť, že majiteľov PC je viac, ako majiteľov Amigy. Preto sme zvolili práve taký pomer, aký je.

Na záver sa chcem poďakovať za pekné listy Jirovi z Rybného nad Kněžnou a Marjánovi Demskému z Michaloviec, od ktorého som sa dozvedel zaujímavú vec a to pritom majú policajti na momentoch zletku. (Aby mali usmej obzav).

-yves-



## DOMINIUM

V týchto bleskových recenziách sa čistou náhodou zišli štyri hry, ktoré majú spoločné minimálne dve veci. Všetky čerpajú z obdobia Rímskeho cisárstva (aj keď prvá len názvom) a všetky (s výnimkou poslednej) sú prevažne strategické. *Dominium* je latinský názov, ktorý by sa voľne dal preložiť ako panstvo či dŕžava. Hra začína ukrutánsky dlhým animovaným inrom (ale vážne, málo chýbalo a zaspal by som pri ňom), ktoré okrem svojej dĺžky nevyniká ničím, preto ho preskočím a prejdem rýchlo k hre samotnej. Táto sa až nápadne



AMIGA 500/600  
ATARI ST

VERDIKT: 60%

**MICROIDS** podobá známej hre *Battle Isle* (že by sa aj softwarové firmy riadili heslom „čo si neukradneš, nemáš“?). Celá hracia plocha je rozdelená na šesťuholníkové políčka. Hráč sa po nich pohybuje svojou bojovou technikou, pričom vidí len svoje bezprostredné okolie. Jedna z ikon sčie ukáže zmenšenú mapu celého bojiska, ale nepreskúmané políčka hráč nemá možnosť vidieť ani tu. Na začiatku hráč vlastní iba jednu základňu, v ktorej začína postupne vyrábať džipy, dopravné koráby, kozmické krížniky, fregaty, pásové dopravníky alebo tanky. Hru môže hrať jeden hráč proti počítaču, alebo dvaja cez sériový kábel alebo modem.

## CAESAR

Ak poviem, že *Caesar* je v podstate *Sim City* zasadené do prostredia antického Ríma, je to zároveň najvýstižnejší opis tejto hry. Pokiaľ sa v hre *Sim City* stavali moderné výškové obytné budovy, továrne, letiská a policajné stanice, v *Caesari* sa stavajú stany pre otrokov, nemocnice, školy, chrámy pre uctievanie božstiev, námestia a štadióny. Niektoré veci ako napríklad cesty sú potrebné rovnako v novoveku ako v staroveku, iné sú prispôbené dobe, takže napríklad úlohu elektrickej energie tu preberá životodarná voda a úlohu elektrického vedenia vodovody či akvadukty. Požiare tu vyčínajú s rovnakou ničivou silou, len úlohu požiarnikov preberajú otroci. Hnacou silou každého mesta je výroba, ktorá sa v staroveku koncentrovala



**IMPRESSIONS** Keďže v staroveku neboli dobytčné vojny zriedkavé, veľmi vhodným sa javí obohnat celé mesto pevnými hradbami. Peniaze tu zohrávajú veľmi dôležitú úlohu, pretože bez nich je ďalšia výstavba mesta nemožná. Rovnako ako v *Sim City* sa získavajú z daní, ktoré platí obyvateľstvo.

PC 286-586  
AMIGA 500/600  
ATARI ST

VERDIKT: 81%

## CENTURION

*Centurion* (stotník) bol dôstojníkom armády rímskeho impéria. Pod jeho velenie



spadala najmenšia jednotka légie - centúria, ktorá pozostávala zo sto mužov. V tejto hre ste v roli jedného takéhoto centuriona, ktorý táborí so svojou materskou légiou pri rieke Tiber a čaká na rozkazy cisára. Ctížiadostivý centurión však čaká zároveň na príležitosť, ako dosiahnuť víťazstvo a dosiahnuť postup. Záleží len na vás, či zahynie hneď v prvej bitke, alebo či sa postupne vypracuje až na samotného cisára. Celé spracovanie hry je vyslovene strate-

gické. *Centurion* (hráč) môže presúvať svoju légiu, zlepšovať jej výzbroj a dopĺňať ju o nových mužov (keď nejakých stratí v boji). Neskôr môže aj zvyšovať počet légii, ktoré sú mu podriadené. Keď sa légia dostane na nepriateľské územie, nastáva vyjednávanie, alebo boj. Pred bojom je možné určiť, kde bude zameraná najsilnejšia časť útoku a zvoliť jednu z piatich najznámejších starovekých útočných taktík. V prípade víťazstva hráč určí, aký tribút (dane) bude dobytá krajina odvádzať Rímu. Okrem boja sa počas mieru centurion venuje usporiadaniu gladiátorských zápasov a pretekov konských záprahov.

gické. *Centurion* (hráč) môže presúvať svoju légiu, zlepšovať jej výzbroj a dopĺňať ju o nových mužov (keď nejakých stratí v boji). Neskôr môže aj zvyšovať počet légii, ktoré sú mu podriadené. Keď sa légia dostane na nepriateľské územie, nastáva vyjednávanie, alebo boj. Pred bojom je možné určiť, kde bude zameraná najsilnejšia časť útoku a zvoliť jednu z piatich najznámejších starovekých útočných taktík. V prípade víťazstva hráč určí, aký tribút (dane) bude dobytá krajina odvádzať Rímu. Okrem boja sa počas mieru centurion venuje usporiadaniu gladiátorských zápasov a pretekov konských záprahov.

PC 286-586  
AMIGA 500/600  
ATARI ST

VERDIKT: 70%

## ROME AD 92



Táto hra s podtitulkom *CESTA K MOCI* sa svojou základnou myšlienkou veľmi podobá na hru *CENTURION*. Rovnako ako v nej sa hráč ocitá v roli bezvýznamného občana cisárstva, ktorý sa postupne môže vypracovať až na samotného cisára. Nuž čo, nič nie je nemožné a v starom Ríme sa stávali aj takéto prípady. Toto je však jediná podobnosť oboch hier. Zatiaľ čo *Centurion* je čisto strategická hra, *Rome AD 92* je skôr adventure a to ešte v dosť netradičnom pseudo-3D prevedení (niečo ako *Powermonger*). V úvode som sa však trochu zmýlil.

Hrdina našej hry totiž nie je občanom cisárstva. Je obyčajným bezvýznamným otrokom s menom Hektor, akých boli v Ríme desiatistice, akých radili k dobytku a ktorých učení rímania nazývali 'hovoriaci nástroj'. Náš hrdina je však veľmi ctížiadostivý a pri

**MILLENNIUM** ceste za mocou sa neštíti podvodov, krádeží ba dokonca ani vražd, čo sú vlastnosti, ktoré ho priam predurčujú na post cisára. Keďže šaty robia človeka, svoj boj začne Hektor tým, že ukradne v kúpeľoch šaty. Teraz ho už nikto nepovažuje za otroka a ďalšia cesta ku sláve je otvorená. Hra je strhujúca a navyše zábavná, pretože je prešpikovaná svojráznym humorom.

PC 286-586  
AMIGA 500/600  
ATARI ST

VERDIKT: 90%



# DARTS 180

## MASTERTRONIC

Darts, slovensky šípky, sú jednou z najobľúbenejších anglických spoločenských hier. Hrajú sa najmä v rôznych malých krčmičkách, baroch a podobných pohostinských podnikoch. Preto rovnako ako pinball nemohli ujsť pozornosti programátorov a skôr či neskôr sa museli stať námetom pre počítačovú hru. Hoci šípky s názvom 180 naprogramovala firma MAD GAMES pre distribučnú spoločnosť MASTERTRONIC už v roku 1986, nespomínam si, že by som odvtedy videl ďalšie spracovanie tejto zaujímavej hry. Keďže sa s počítačovými pinballmi v poslednej dobe doslova roztrhlo vreco, dúfam, že sa nájde firma, ktorá sa poobhliadne aj za šípkami. V 32-bitovom prevedení, s peknou grafikou a s kvalitnou stereo hudbou, by mohli byť veľmi vydaté.

Šípky sú aj u nás k dostaniu prakticky v každom športovom obchode, ale pritom väčšina ľudí nevie, že táto hra má svoje pevné pravidlá. Šípky hádzajú tak, aby sa pokiaľ možno trafili do stredu. Iste, šípky sa dajú hrať aj takto. Klasické darts však skýtajú oveľa viac napätia a podstatne väčší pôžitok z hry. Pretože bez pravidiel sa naše počítačové (ale ani klasické) darts nedajú hrať, iste nezaszkodí, keď si ich priblížime.

Klasické darts sa hrajú s jedným terčom a s tromi šípkami. Terč sa zavesí na stenu do predpísanej vzdialenosti (tú žiaľ nepoznám) a postupne sa do neho hádzajú všetky tri šípky. Keď dohádže jeden hráč, šípky sa vytiahnu a v hre pokračuje druhý. Takto na striedacku môže hrať v podstate neobmedzené množstvo hráčov. Pre ďalšie vysvetľovanie je nutné aby sme si teraz podrobnejšie popísali terč. Ten je kruhový (teoreticky by mohol byť aj štvorcový, ale z neznámeho dôvodu sa taký nepoužíva), pričom je rozdelený na dvadsať plôch, ktoré majú tvar výrezov koláča a sú označené číslami 1 až 20. Tieto čísla však nejdú po obvode kruhu vo vzostupnej rade, ale sú rozhádzané podľa istého systému. Tieto plochy sú ďalej prečaté dvomi sústredenými obrúčkami. Jedna z nich je umiestnená na obvode kruhu a druhá približne v strede jeho polomeru. (Chápem, že takéto teoretické vysvetľovanie sa môže zdať trochu nejasné, našťastie si môžete text porovnávať s obrázkom.) Každé políčko má takú

# DARTS

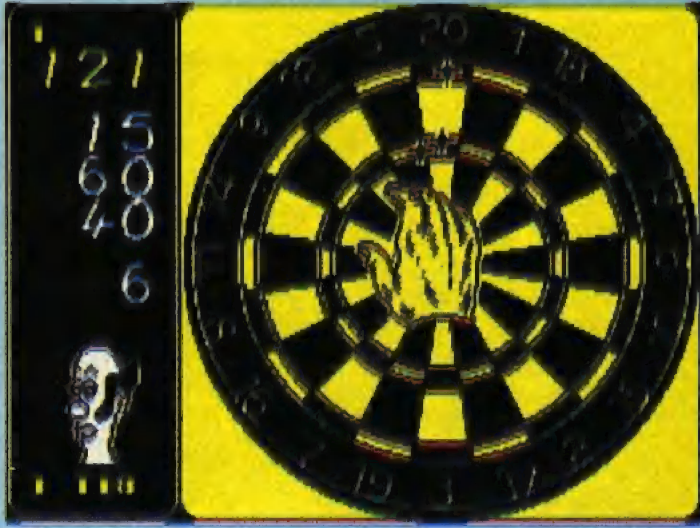
hodnotu, aká je na ňom uvedená, s dvomi výnimkami. Ak sa hráčovi podari zasiahnuť napríklad plochu označenú číslom 1 ale zasiahol ju v mieste, kde ju prečína vonkajšia obrúčka, počet bodov sa zdvojnásobuje, zásah sa teda ráta za 2 body. Keď ale trafi plochu označenú 1 v mieste prechodu vnútornej obrúčky, jeho zásah sa počíta za 3 body, pretože v takomto prípade sa počet bodov ztrojnásobuje. Zostáva nám popísať si ten vytúžený stred terča. Je tvorený vonkajšou obrúčkou s hodnotou 25 a vnútorným vyplneným kruhom s hodnotou dvojnásobku, teda 50. Pozornejší čitateľa už iste prišli na to, že onen "vytúžený stred" laických šípkárov, nie je vlastne až taký zaujímavý. Najviac bodov sa dá totiž dosiahnuť zásahom trojitej 20-ky (60 bodov), ale aj trojité 17, 18, 19-ky dávajú v súčte viac bodov ako 50. Keďže terč a jeho hodnoty už poznáme, môžeme pokračovať v pravidlách. Ďalšia vec, ktorá bežného vlastníka šípiek isto zarazí, je to, že dosiahnuté body sa nepočítavajú ale naopak odrátavajú. Každý hráč má totiž na začiatku 501 bodov. Od tohoto "skóre" sa po každom kole odpočíta súčet dosiahnutých bodov, teda všetkých troch hodov. Vyhráva ten hráč, ktorý dosiahne najrýchlejšie (čo najmenším počtom hodov) nulu. Celá vec má však ešte posledný háčik. Posledné body sa totiž musia odrátať pomocou nejakého dvojvodu (teda dvojitej 3-ky, 12-ky a pod.). Inak sa počet bodov dosiahnutý v poslednom kole neodráta. Za zásah mimo terča sa neodpočítavajú žiadne body, ale ani žiadne pokutové nepríbudnú. Keď sa hrajú darts profesionálne, hrá sa na tri víťazné zápasy. Ak sa niektorému z hráčov podarí vyhrať dva zápasy za sebou, tretí už

nie je potrebné hrať. Ako sami vidíte, darts je celkom zaujímavá a dosť zložitá hra.

Darts 180 nám ponúka tri možnosti hry šípiek:

### 1. TUNE UP

Toto je vlastne akýsi tréning, alebo rozevičovanie sa. V časovom limite 100 sekúnd (odpočítava sa od 100 po 0) musíte trafiť



v zostupnom poradí všetky čísla od 20 po 1, pričom nezáleží, kde tú ktorú plochu trafíte. Ak sa vám to podarí, môžete prejsť k samotnej hre.

### 2. GAME ON

Hráte turnaj s najlepšimi hráčmi šípiek. Hrá sa na tri víťazné kolá. Po víťazstve postupujete ďalej a je vám pridelený zdatnejší súper. Vaši prví súper občas dokonca netrafia, avšak čím ďalej postupujete, tým sa im to stáva menej často. Pozor, posledný finálový protivník má ruku úplne istú a hádže samé trojité 20-ky. Ak porazíte aj jeho, stávate sa majstrom.

### 3. TWO PLAYER

Túto voľbu, ktorá poskytuje možnosť hry dvoch hráčov proti sebe asi nemusím vysvetľovať podrobnejšie. Až pri nej zažijete tú pravú zábavu s touto skvelou hrou. Takže pevnú ruku a orlí zrak.

-luis-

65% 40% 95%

CELKOVÝ DOJEM 73%

SPECTRUM DIDAKTIK

ASSEMBLER  
Z 80

Praktická lekcia 14

Ako sa vám podarilo vyriešiť domácu úlohu? Dúfam že ste sa s ňou nemuseli príliš dlho trápiť a že ste ju zdolali raz-dva. Keby náhodou nie vy ste zdolali úlohu ale ona vás, netrpte sa a o to pozornejšie si pozrite riešenie:

Pozorne si všimnime tento fragment neskomprimovaného bloku bajtov, ktorý sme si uviedli ako príklad na ozrejenie v minulej lekcii:

```
77 22 22 55 88...
```

Pre nás je podstatné to, že sa tam nachádzajú práve dva za sebou idúce rovnaké bajty. A teraz si všimnime, ako bude tento fragment vyzeráť po skomprimovaní našou komprimačnou rutinkou:

```
77 22 22 0 55 88...
```

Hneď na prvý pohľad vidíme, že skomprimovaný fragment je akýsi dlhší ako pôvodný, neskomprimovaný! Veď by to predsa podľa logiky malo byť práve naopak...

Práve tu, na tomto našom vzorovom príklade sa uplatnil nedostatok tejto komprimovacej metódy. Akonáhle sa v pôvodnom bloku nachádzajú práve dva po sebe idúce bajty, komprimačná rutinka za nich hodí ešte jednu nulu navyše. Teraz si predstavte, že daný blok, ktorý treba skomprimovať bude obsahovať iba takéto dvojice bajtov. Napríklad

```
22 22 44 44 99 99 66 66
```

Skomprimovaný blok bude vyzeráť takto:

```
22 22 0 44 44 0 99 99 0 66 66 0
```

Po komprimácii sa nám tento blok nielenže neskrátil, ale ešte aj o celú polovicu svojej dĺžky natiahol! A to je práve ten nedostatok tejto metódy.

Preto múdri programátori dali hlavy dohromady a vymysleli novú, oveľa lepšiu metódu komprimácie, u ktorej nie je tento nedostatok až taký výrazný. Táto nová metóda, rovnako ako všetky predchádzajúce, tiež používa princíp „identifikácia počtu - počet - bajt“, ale identifikáciu počtu bajtov ukladá do skomprimovaného bloku pomocou úplne inej filozofie ako všetky predchádzajúce metódy, ktoré sme si prebrali.

Hneď na začiatku skomprimovaného bloku sa nachádza bajt so špeciálnym významom. Dolných 7 bitov tohto bajtu predstavuje náš počet (nech je rovný hodnote N) a siedmy bit presne špecifikuje čoho sa tento počet vlastne týka. Ak je tento siedmy bit jednotkový, potom za týmto špeciálnym bajtom nasleduje ešte jeden bajt (nech má hodnotu B) a obidva bajty hovoria že v pôvodnom bloku sa nachádza N rovnakých bajtov s hodnotou B. Ale ak je siedmy bit nulový, potom to znamená že za týmto špeciálnym bajtom nasleduje N bajtov ktoré majú rôzne hodnoty. Celé to neznamena nič iné ako to že v pôvodnom bloku sa nachádzalo N týchto rôznych bajtov. Potom opäť nasleduje ďalší špeciálny bajt, za ktorým nasledujú bajty podľa jeho siedmeho bitu a takto sa to celé opakuje až do konca skomprimovaného bloku.

Počet bajtov 0 nemá žiadny význam, preto je nulová hodnota dolných siedmich bitov špeciálneho bajtu chápaná ako hodnota 128. Akonáhle sa v pôvodnom bloku nachádza za sebou viac ako 128 rovnakých bajtov, potom v skomprimovanom bloku bude viac dvojíc bajtov, kde každá dvojica pozostáva zo špeciálneho bajtu a toho bajtu ktorý je v pôvodnom bloku. Celé to najjednoduchšie ozrej-

mí konkrétny príklad. Nech pôvodný blok vyzerá takto:  
66 88 99 55 55 55 88 88... (200 bajtov 88) ...88 88 33 22  
Potom skomprimovaný blok bude:

```
3 66 88 99 132 55 128 88 200 88 2 33 22
```

Podobne ak je v pôvodnom bloku za sebou idúcich viac ako 128 rôznych bajtov, bude v skomprimovanom bloku toľko skupín bajtov na čele so špeciálnym bajtom, koľko je potrebné. Akurát to už nebudú dvojice.

Tentoraz si výnimočne najprv ukážeme dekomprimačnú rutinku. Jednak preto, lebo je jednoduchšia ako komprimačná a jednak preto, lebo z nej veľmi pekne vidno v akom tvare je vlastne uložený skomprimovaný blok.

dek	ld	hl,#8000	adresa skomprimovaného bloku
	ld	de,#4000	kam uložiť dekomprimovaný blok
	ld	ix,#1b00	dĺžka dekomprimovaného bloku
play	ld	b,(hl)	prečítanie stavu minipočítadla
	inc	hl	ukazovateľ na ďalšiu pozíciu
	bit	7,b	jedná sa o rovnaké alebo rôzne bajty?
dd1	ld	a,(hl)	(prečítanie hodnoty bajtu)
	jr	nz,dd2	ak sa jedná o rad neskomprimovaných
	inc	hl	rôznych bajtov tak zväčšíme ukazovateľ
dd2	ld	(de),a	uloženie bajtu do neskompr. bloku
	inc	de	ukazovateľ na ďalšiu pozíciu
	dec	ix	zmenšenie hlavného počítadla
	ex	af,af	úschova hodnoty bajtu
	ld	a,xh	spracovali sme už celý pôvodný blok?
	or	xl	
	ret	z	ak áno tak návrat
	ex	af,af	obnova hodnoty bajtu
	res	7,b	minipočítadlo bude 0.127
	djnz	dd1	a opakujeme potrebný počet krát
	jr	z,dd3	ak sa jednalo o rôzne bajty,
	inc	hl	ešte posunieme ukazovateľ
dd3	jr	play	a skok na začiatok hlavnej slučky

Všimnite si, že tentoraz sa dĺžka pôvodného bloku nezadáva do registra BC ako to bolo zvykom pri predchádzajúcich rutinkách, ale trochu netradične do registra IX. Keby ste predsa len chceli mať dĺžku v registri BC, stačí inštrukciu LD IX,#1b00 nahradiť týmto programčekom:

```
ld    bc,dĺžka
push  bc
pop   ix
```

Tentoraz dostanete na domácu úlohu také voľné zamyslenie. Skúste si predstaviť, čo všetko musí vykonať komprimačná rutinka a ako musí postupovať, aby mohla skomprimovať blok do takého tvaru, ktorý vie potom táto naša dekomprimačná rutinka vrátiť do pôvodného stavu.

- busy -

# REKURZÍVNE FUNKCIE POMOCOU DEF FN



Čo myslíte, dajú sa pomocou DEF FN definovať aj rekurzívne funkcie? Iste ste ľahko uhádli, že sa samozrejme dajú, veď inak by som vám túto otázku nedával...

Pozrime sa na štruktúru takej rekurzívnej funkcie. Na začiatok si vezmime nejaký jednoduchý príklad - výpočet faktoriálu. Faktoriály sú definované takto:  $N! = N * (N-1) * (N-2) * \dots * 2 * 1$ . Čiže slovensky povedané faktoriál čísla N je súčin všetkých celých kladných čísel od 1 po N. Túto funkciu by sme mohli vypočítat nejak takto:

```
N! = IF (N=1) THEN 1 : REM nerekurzívna vetva
      IF (N>1) THEN N * (N-1) : REM rekurzívna vetva
```

Ibaže toto je síce napísané veľmi pekne, ale do DEF FN sa to zapísať nedá, pretože vo výraze nemôžeme použiť príkaz IF-THEN.

Avšak môžeme použiť akúsi vzdialenú náhradu za IF-THEN - a tou náhradou je binárny operátor AND. Tento operátor pracuje nasledovne:

X AND Y vráti: X, ak je Y nenulové (X môže byť aj číslo aj reťazec)  
0, ak je Y nulové a X je číslo  
prázdny reťazec ak je Y nulové a X je reťazec.

Toto sa dá veľmi pekne využiť pri náhrade IF-THEN vo funkciách definovaných "vidličkami". To sú také funkcie, ktoré majú viac definícií na rôznych intervaloch. Napríklad absolútna hodnota by sa dala definovať takto:

```
ABS X = IF (X>=0) THEN X
          IF (X<0) THEN -X
```

Keď to zapíšeme do DEF FN a nahradíme IF-THEN operátorom AND, bude to vyzerať takto:

```
DEF FN a(x)=(x AND x>0)-(x AND x<0)
```

(x<0) je výraz, ktorý nadobúda hodnotu 0 (akože nepravda) ak je X nezáporné. Skúsme si teraz napísať nejakú inú funkciu, definovanú "vidličkami":

```
Funkcia B(X) = IF X <= 0 THEN X^2
               IF X > 0 THEN LN X
```

```
DEF FN b(x)=(x*x AND x <= 0)+(1/X AND x > 0)
```

Lenže tento zápis pomocou DEF FN má jednu veľkú slabosť: keď dáte počítaču vypočítat koľko je FN b(-2) tak z toho zblbne a vypíše chybové hlásenie "Invalid argument". Preto Operátor AND totiž vyhodnocuje prvý operand aj v prípade, že druhý je nulový. To znamená že funkcia LN sa vyhodnocuje aj vtedy ak X je záporné alebo nulové.

Za každú cenu musíme zabezpečiť aby sa v prípade  $X \leq 0$  nevyhodnocovala funkcia LN. Keďže pri vyhodnocovaní aritmetického výrazu sa vždy vyhodnocujú všetky členy tohto výrazu, nemôžeme týmto spôsobom písať rekurzívne funkcie. Pri vyhodnocovaní výrazu by sa nám zakaždým začala vyhodnocovať aj rekurzívna vetva funkcie, čo by viedlo k zacykleniu a prepĺneniu zásobníka a skončilo by to chybovým hlásením (prípadne kolapsom celého systému)...

Aby sme tomu zabránili, musíme použiť nejaký "špinavý" trik. Príklad takeho "špinavého" triku je použitie funkcie VAL "reťazec" spolu s operátorom "reťazec" AND podmienka. Správime jednu veľmi jednoduchú vec: Akonáhle bude X kladné, tak funkciu VAL podhodíme na vyhodnotenie reťazca "LN x" a v opačnom prípade jej podhodíme reťazec "x\*x". Naša "vidličková" funkcia bude potom vyzerať takto:

```
DEF FN c(x)=VAL ("x*x" AND x <= 0)+"LN x" AND x > 0)
```

Týmto pádom sme zabezpečili aby sa nevyhodnocovalo LN X pre  $X \leq 0$ . Keď si namiesto LN predstavíme rekurzívnu vetvu nejakej funkcie, môžeme týmto spôsobom veľmi pekne písať aj rekurzívne funkcie. Napríklad na faktoriály zapísané rekurzívne budú vyzerať takto:

```
DEF FN f(n)=VAL ("1" AND n<2)+"n*FN f(n-1)" AND n >= 2)
```

Teraz trochu odbočme od čistej matematiky a skúsme si napísať jednu zaujímavú funkciu - nazvime ju "násobenie reťazca číslom". Na vstupe bude mať reťazec A\$ a číslo N, na výstupe bude dávať reťazec pozostávajúci z N bezprostredne po sebe idúcich reťazcov A\$. Príklad: Nech A\$="zx" a N=4 potom výsledok bude "zxzxzxzx".

```
DEF FN m$(a$,a)=VAL$ ("*****" AND a<1)+"a$+FN m$(a$,a-1)"
                    AND a >= 1)
```

Všimnite si že aj táto funkcia je písaná rekurzívne. Tých šesť úvodzoviek za sebou predstavuje reťazec pozostávajúci z dvoch znakov - dvoch úvodzoviek. Práve šesť ich je preto lebo ak sa majú v reťazci vyskytovať úvodzovky, treba ich napísať dvakrát.

Použitie tejto funkcie je veľmi rozmanité. Napríklad chceme vypísať na obrazovku N znakov '#'. Namiesto klasického

```
FOR a=1 TO N: PRINT "#": NEXT a
```

použijeme oveľa elegantnejšie

```
PRINT FN m$("#",N);
```

Alebo chceme zarovnávať vypisované čísla podľa praveho okraja. Dá sa to spraviť takto:

```
PRINT "Hodnota:"; TAB (31-LEN STR$ x);x
```

Lenže keď chceme aby medzi nápisom "Hodnota" a samotným číslom boli napr. bodky, môžeme s výhodou použiť našu funkciu takto:

```
PRINT "Hodnota:";FN m$(".",23-LEN STR$ x);x.
```

Na záver si spravme niečo zložitejšie. Skúsme si definovať funkciu "reverse" - obrátenie poradia znakov v reťazci. Ak bude na vstupe napríklad reťazec "abcd", potom na výstupe bude "dcba". Nech táto naša funkcia pracuje takto: Vezme posledný znak reťazca a za neho dopíše zvyšok reťazca, ktorý medzi tým už prešiel našou funkciou "reverse". V prípade reťazca dlhého maximálne jeden znak nič netreba obracať a v tom prípade sa vráti ten istý reťazec.

```
DEF FN r$(a$)=VAL$ ("a$(LEN a$)+FN r$(a$(TO LEN a$-1))"
                    AND LEN a$>1)+"a$" AND LEN a$ <= 1)
```

Funkcia by sa dala definovať ešte druhým spôsobom: Vezmeme prvý znak reťazca a tento prvý znak zapíšeme za "reverznutý" zvyšok reťazca. Zápis takto definovanej funkcie bude vyzerať takto:

```
DEF FN o$(a$)=VAL$ ("FN o$(a$(2 TO ))+a$(1)"
                    AND LEN a$>1)+"a$" AND LEN a$ <= 1)
```

Na prvý pohľad je všetko v poriadku a aj tento druhý spôsob zápisu by mal bez problémov fungovať. Ale keď si ho vyskúšate, zistíte že akosi predsa len nefunguje, hoci v ňom nie je žiadna do očí bijúca chyba. V čom je ten povestný háčik, prečo to nefunguje tak ako by malo, nechávam už na vašu vlastnú úvahu a bádanie. Pre znalcov systému iste nebude žiadny problém odhaliť, kde je pes zakopaný...

- busy -



# THE SET

Opäť je tu megarecenzia a opäť sa jedná o produkt firmy BLUE BYTE. Ak sme v minulom čísle do tejto rubriky zaradili vynikajúcu strategickú hru BATTLE ISLE 2, tentokrát je to ich ďalšia hra THE SETTLERS. Aj keď ide o iný typ stratégie, jedno zostáva spoločné - vynikajúca úroveň po každej stránke.

V the SETTLERS nejde o vojnu v takom slova zmysle, ako v BATTLE ISLE 2. Ide tu skôr o širšie poňatie života. Boj sa tu používa kvôli rozširovaniu teritórií a prežitiu. THE SETTLERS sa síce vzdialene podobá na stratégiu POPULOUS, GENESIA či MEGA-LOMANIA, avšak svojimi parametrami nemá obdobu a prevyšuje spomínané hry na celej čiare.

Základná myšlienka hry spočíva v tom, že máme pridelený určitý kus zeme, na ktorom musíme vybudovať prosperujúcu dedinu a neskôr mesto. O niečo podobné sa v nevelkej vzdialenosti snaží aj protivník, preto musíme svoju obec zabezpečiť proti napadnutiu zvonka. Zároveň musíme kvôli rozmachu získať ďalšie teritória. Ak je naša obec dostatočne silná a je v nej dostatok rytierov, môžeme zaútočiť na pozície protivníka a rozšíriť si tak svoje územie na jeho úkor. Ak sa nám toto všetko bude dať, protivník nakoniec rezignuje a vyhlási kapituláciu. Pre nás to znamená, že sa level končí a že hra oznámi heslo do ďalšieho levelu, ktorý bude o niečo ťažší.

Variabilitu a možnosti hry nie je možné na začiatku odhadnúť a doceniť. SETTLERS musíme hrať celé hodiny, aby sme

detailnejšie pochopili, aká je to premyslená hra a aká stratégia sa od nás očakáva. Najlepšie to vari dokumentuje počet budov. SETTLERS umožňuje stavať až 24 rôznych stavieb, ako sú hrad, skladište, rôzne pevnosti a strážne budovy, farmy, dielne rôzneho druhu, pily, horárne, kameňolomy, bane a samozrejme cesty, ktorými si môžeme budovy pospájať

ty Super VGA, ktorá umožňuje veľmi jemné rozlíšenie. Ak si porovnáte, ako vyzerá hra v móde VGA a ako v Super VGA, celkom určite sa už k hrubozrnnému VGA módu nevrátite.

Členitosť terénu má na hru priamy vplyv a rozhodne sa nedá povedať, že by tu bolo iba na efekt.

Uvediem príklady. Keď stavíme cesty, po každom úseku názorne vidíme, aký bude mať cesta sklon. Ak postavíme cestu do strmého kopca, ľuďom bude dlhšie trvať, než na kopec vylezú, ako keď je cesta v rovine. Väčšie stavby možno stavať iba na rovine. V kopci sa dajú stavať iba menšie stavby a sú aj také miesta, kde nemôžeme postaviť nič. Naša stratégia spočíva v tom, že musíme mať dostatok potravín a dostatok stavebného materiálu na budovy.

Súčasne musíme stavať strážne budovy na okraji, aby sme tak posunuli hranice nášho územia ďalej. Ilustrovat sa to dá napríklad na dreve. Drevorubačskú chalupu postavíme tam, kde je veľa stromov, teda blízko lesa. Sem postavíme aj horáreň, aby sa mal kto starať o vysadenie nových stromov. Do blízkosti drevorubačov postavíme pilu, aby sa drevo mohlo hneď nablízku spracovať.

Zásobovanie potravinami sa dá riešiť rôzne. Prvý a najjednoduchší spôsob je rybolov. Rybársku chalupu postavíme logicky iba tam, kde je v blízkosti voda. Druhý spôsob je o niečo zložitejší, pretože v zhode so skutočnosťou vyžaduje viacero profesií a tým pádom viac budov. Na pestovanie obilia postavíme obilnú farmu a do jej blízkosti pekáreň, ktorá bude piecť chlieb. Pekáreň sa nezaobíde bez mlyna, preto treba niekde v oko-



Pohľad na zámok a prilehlé budovy.

to, aby robotníci po nich mohli chodiť. Na svet je pohľad zhora, teda z vtáčej perspektívy. Povrch nie je rovný, ale väčšinou kopcovitý, čiastočne zalesnený a výnimkou nie sú ani vodné plochy. Skrátka, svet je v SETTLERS mimoriadne blízko k realite. Vrcholky hôr sú zasnežené, koruny stromov sa hýbu, ak fúka vietor, atď. Aby hra naozaj vyzerala na úrovni, autori zvolili použitie kar-



Menu pre nastavenie dôležitých parametrov.



# TLERS

BLUE BYTE

všetko veci, na ktoré je manuál veľmi potrebný.

K zvukovým efektom možno tiež povedať veľmi veľa. Každé povolanie a ľudská činnosť je väčšinou sprevádzaná nejakými charakteristickými zvukmi. Tak môžeme počuť zatĺkanie klincov, pílenie dreva, sekacie do kameňa, rinčanie meča, chrochtanie prasiec, atď. Samozrejme sprievodná hudba tiež nechýba a komu ide na nervy, môže ju vypnúť. Priznám sa, že SETTLERS znamenal pre mňa svojím spôsobom šok, pretože ešte nikdy som nevidel naraz na obrazovke toľko postavičiek vykonávajúcich rozličnú činnosť, ktorá je, ako som povedal, sprevádzaná aj zvukom, bez toho, že by pri väčšom počte došlo k viditeľnému spomaleniu ich pohybu. Z tohto hľadiska je SETTLERS skutočná jednička.

lí postaví aj veterný mlyn. Ak chceme mať medzi potravinami aj iné mäso, ako rybacie, nezostáva nič iné, ako postaviť farmu na ošpané a niekde v okolí porážku. S potravinami a drevom túto vojnu nevyhráme. Ešte je treba postaviť bane, ktoré budú ťažiť uhlie, železnú rudu, kamene a zlato. Samozrejme, tieto bane treba stavať len tam, kde sa uvedené nerasty naozaj nachádzajú. Pred ich postavením je treba dôkladne skúmať zloženie horniny. Aj tak sa nám občas stane, že baňu môžeme vyradiť z prevádzky, keďže všetko vyfažila. O stratégiu a význam stavania budov by sa dalo popísať ešte veľmi veľa. Každopádne už zo spomenutého vyplýva, aká je SETTLERS premyslená a prepracovaná hra, v ktorej je množstvo logických väzieb, ktoré spolu bezprostredne súvisia. Okrem toho, že nám poskytne zábavu mnoho hodín a dní, je pre nás poučná, pretože obsahuje veľa zo skutočného života.



Hráč môže ovplyvňovať vývoj hry nastavovaním množstva parametrov a predvoľieb vo výsuvných tabuľkách.

la toho, aký veľký úsek chceme mať zobrazený a v akej veľkosti. Jedinou nevýhodou tohto spôsobu zobrazovania a prepínania je skutočnosť, že pri jemnejšom zobrazení zostáva počet bodov pripadajúci na jednotlivé ikony a mapy rovnaký, takže dochádza k zmenšeniu kurzora a všetkých ikon. Je to trochu škoda lebo hra je snád' až príliš 'preikonizovaná'. Tým chcem povedať, že je tu spústa ikon, ktoré nevyzerajú nijak extra a ktorých význam nie je vôbec na prvý pohľad zrejмый - sotva sa niekto zaobíde bez bližšieho pohľadu do manuálu. Autori si na hráčov okrem bežného stlačenia ľavého či pravého tlačítka na myši vymysleli na nás tzv. špeciálny click. Spočíva v tom, že držíme stlačené pravé tlačítko myši a popri tom stlačíme ľavé. Takýmto spôsobom môžeme dať rozkaz k napadnutiu nepriateľa, k zisteniu počtu rytierov v pevnosti, k demolácii nami postavených objektov, atď. Sú to

THE SETTLERS je nielen príťažlivou skvele naprogramovanou strategickou hrou, ale aj mimoriadne poučným programom, ktorý opäť posunul hranicu kvality u strategických hier o poriadny kusisko vyššie. Mimochodom, toto všetko, čo som tu spomínal, vojde na jednu inštalačnú disketu...

- yves -

Ak som spomenul kvalitnú Super VGA grafiku, nesmiem zabudnúť uviesť, že hrubozrné a jemnozrné rozlíšenie sa dá meniť aj počas hry (prvýkrát to bolo použité v hre EMPIRE DELUXE), takže si môžeme vybrať buď podľa vkusu, alebo pod-



Treba bezpodmienečne vedieť, aký typ budovy prislúcha k takému či onakému povolaniu.



**Objednávky pre ČR:**  
**OTES COMPUTER SYSTEMS**  
**P.O.BOX 48**  
**BRNO 2**  
**656 48**

# PONUKA ANGLICK

## IBM PC 286 - 586

A-TRAIN	1489.00
A-TRAIN CONSTRUCTION SET	559.00
ANOTHER WORLD	1119.00
AV 8B HARRIER ASSAULT	1329.00
BANE OF THE COSMIC FORGE	1399.00
BLADE OF DESTINY	1489.00
BURNING RUBBER	1119.00
CHAMPIONS OF KRYNN	1099.00
CHAMPIONSHIP MANAGER '93	999.00
CHAMPIONSHIP MANAGER FOR WINDOWS	1099.00
COOL WORLD	1119.00
CRUISE FOR A CORPSE	1149.00
CRUSADERS OF THE DARK SAVANT	1699.00
DAY OF THE TENTACLE	1499.00
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	1149.00
DELUXE TRIVIAL PURSUIT	999.00
DUNGEON HACK	1489.00
EPIC	1299.00
ESPAÑA THE GAMES '92	1299.00
EUROPEAN CHAMPIONS	1119.00
EYE OF THE BEHOLDER	1149.00
EYE OF THE BEHOLDER 2	1299.00
EYE OF THE BEHOLDER 3	1489.00
F29 RETALIATOR	1299.00
FLASHBACK	1399.00
FLIGHT SIM TOOLKIT	1659.00
FORMULA 1	999.00
HEAD TO HEAD	1329.00
INDIANA JONES 4 (adventure)	1399.00
INDIANA JONES 4 (akčná)	1149.00
INTERNATIONAL OPEN GOLF CHAMPIONSHIP	1119.00
INTERNATIONAL RUGBY CHALLENGE	929.00
JURASSIC PARK	1299.00
LEGENDS OF VALOUR	1489.00
LETHAL WEAPON	1119.00
LINKS - THE CHALLENGE OF GOLF	1559.00
LINKS 386 PRO	1699.00
MIGHT AND MAGIC 3	1499.00
MIGHT AND MAGIC 4	1799.00
MIGHT AND MAGIC 5	1699.00
ONE STEP BEYOND	799.00
PC GAMES COLLECTION (3 hier)	1329.00
PITFIGHTER	999.00
PRINCE OF PERSIA	829.00
ROBOCOP 3	1119.00
RYDER CUP	1119.00
SAM & MAX	1499.00
SCRABBLE	1149.00
SHADOWLANDS	999.00
SIM ANT	1299.00
SIM EARTH	1529.00
SIMPSONS	1119.00
SPELLJAMMER - PIRATES OF REALMSpace	1299.00
SPORTING GOLD (3 hry)	1199.00
STREETFIGHTER 2	1099.00
STRONGHOLD	1299.00
SUPER LEAGUE MANAGER	1119.00
SUPER SPACE INVADERS	999.00
SUPER VGA HARRIER	1399.00
T. F. X.	1679.00
TERMINATOR 2	1119.00
TERMINATOR 2029	1399.00
THE DARK QUEEN OF KRYNN	1199.00
THE DREAM TEAM (3 hry)	1119.00
THE GODFATHER	1149.00
THE SECRET OF MONKEY ISLAND	1099.00
THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2	1299.00
THE SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE	1499.00
WAYNE GRETZKY'S HOCKEY 3	1149.00
WWF EUROPEAN RAMPAGE	1119.00
WWF WRESTLEMANIA	1119.00
X-WING - STAR WARS	1699.00
SLÁVNE TVÁRE (Ultrasoft)	299.00
ZX SPECTRUM EMULÁTOR (Ultrasoft)	799.00

## PC - CD ROM

CHAMPIONSHIP MANAGER FOR WINDOWS	1099.00
FORMULA 1	1099.00
JURASSIC PARK	1299.00
LOOM	1679.00
T. F. X.	1789.00
THE SECRET OF MONKEY ISLAND	1679.00
THE SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE	1789.00
TONY LA RUSSA 2 BASEBALL	1679.00

## C64 - DISK

2 HOT 2 HANDLE (4 hry)	749.00
BATTLE COMMAND	599.00
CHAMPIONS OF KRYNN	949.00
COOL WORLD	599.00
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	949.00
HOLLYWOOD COLLECTION (4 hry)	799.00
HOOK	599.00
INDIANA JONES 4 (akčná)	629.00
LETHAL WEAPON	599.00
NINJA COLLECTION (3 hry)	599.00
PITFIGHTER	499.00
RAMPART	499.00
SIMPSONS	599.00
SLEEPWALKER	599.00
SPORTING GOLD (3 hry)	679.00
SPORTS COLLECTION (3 hry)	599.00
STREETFIGHTER 2	669.00
SUPER SPACE INVADERS	499.00
SUPERFIGHTER (3 hry)	749.00
TERMINATOR 2	599.00
THE DREAM TEAM (3 hry)	749.00
WWF EUROPEAN RAMPAGE	599.00
WWF WRESTLEMANIA	599.00

## C64 - KAZETA

ADDAMS FAMILY	399.00
COOL WORLD	399.00
HOLLYWOOD COLLECTION (4 hry)	699.00
HOOK	399.00
INDIANA JONES 4 (akčná)	439.00
LETHAL WEAPON	399.00
PITFIGHTER	399.00
RAINBOW COLLECTION (3 hry)	399.00
RAMPART	369.00
SIMPSONS	399.00
SLEEPWALKER	399.00
SPORTING GOLD (3 hry)	569.00
SPORTS COLLECTION (3 hry)	399.00
STREETFIGHTER 2	479.00
SUPER SPACE INVADERS	399.00
SUPERFIGHTER (3 hry)	559.00
TERMINATOR 2	399.00
WWF EUROPEAN RAMPAGE	399.00
WWF WRESTLEMANIA	489.00

Manuály dodávame výhradne v anglickom jazyku

# ÝCH PROGRAMOV

Objednávky pre SR:

ULTRASOFT  
P.O.BOX 74  
BRATISLAVA 15  
810 05

## CD32

DELUXE TRIVIAL PURSUIT	1099.00
DENNIS	969.00
RYDER CUP	1099.00

## A 1200

BURNING RUBBER	969.00
DENNIS	1049.00
JURASSIC PARK	1069.00
MR. NUTZ	1049.00
RYDER CUP	969.00
SLEEPWALKER	969.00
T. F. X.	1299.00

## ATARI ST/STE

2 HOT 2 HANDLE (4 hry)	1119.00
3D CONSTRUCTION KIT 2.0	1659.00
ADDAMS FAMILY	969.00
AV 8B HARRIER ASSAULT	1329.00
CALIFORNIA GAMES 2	969.00
CHAMPIONSHIP MANAGER '93	859.00
COOL WORLD	969.00
CRUISE FOR A CORPSE	999.00
EPIC	1119.00
ESPAÑA THE GAMES '92	1119.00
EUROPEAN CHAMPIONS	969.00
EUROPEAN FOOTBALL CHAMPIONSHIP	859.00
FORMULA	859.00
HOLLYWOOD COLLECTION (4 hry)	1199.00
HOOK	969.00
INDIANA JONES 4 (akčná)	969.00
INTERNATIONAL RUGBY CHALLENGE	859.00
LEGENDS OF VALOUR	1489.00
LETHAL WEAPON	969.00
NINJA COLLECTION (3 hry)	799.00
ONE STEP BEYOND	799.00
PARASOL STARS	1119.00
PITFIGHTER	829.00
POWER UP (5 hier)	1159.00
PRINCE OF PERSIA	829.00
RAINBOW COLLECTION (3 hry)	749.00
RAMPART	859.00
ROBOCOP 3	969.00
SHADOWLANDS	999.00
SIMPSONS	969.00
SLEEPWALKER	969.00
SPORTS COLLECTION (3 hry)	799.00
STREETFIGHTER 2	999.00
SUPER LEAGUE MANAGER	969.00
SUPER SPACE INVADERS	829.00
SUPERFIGHTER (3 hry)	969.00
THE DREAM TEAM (3 hry)	929.00
THE GODFATHER	1149.00
THE SECRET OF MONKEY ISLAND	969.00
WWF EUROPEAN RAMPAGE	969.00
WWF WRESTLEMANIA	969.00

## AMIGA

2 HOT 2 HANDLE (4 hry)	1119.00
3D CONSTRUCTION KIT 2.0	1659.00
A-TRAIN	969.00
A-TRAIN CONSTRUCTION SET	559.00
ADDAMS FAMILY	969.00
ANOTHER WORLD	969.00
AV 8B HARRIER ASSAULT	1329.00
BANE OF THE COSMIC FORGE	1399.00
BLADE OF DESTINY	1489.00
BURNING RUBBER	969.00
CALIFORNIA GAMES 2	969.00
CHAMPIONSHIP MANAGER '93	859.00
COOL WORLD	969.00
CRUISE FOR A CORPSE	999.00
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	1149.00
EPIC	1119.00
ESPAÑA THE GAMES '92	1119.00
EUROPEAN CHAMPIONS	969.00
EUROPEAN FOOTBALL CHAMPIONSHIP	859.00
EYE OF THE BEHOLDER	1149.00
EYE OF THE BEHOLDER 2	1299.00
F29 RETALIATOR	969.00
FLASHBACK	1149.00
FORMULA 1	859.00
HEAD TO HEAD	1159.00
HOOK	969.00
INDIANA JONES 4 (adventure)	1399.00
INDIANA JONES 4 (akčná)	969.00
INTERNATIONAL RUGBY CHALLENGE	859.00
JURASSIC PARK	969.00
LEGENDS OF VALOUR	1489.00
LETHAL WEAPON	969.00
LINKS - THE CHALLENGE OF GOLF	1299.00
MIGHT AND MAGIC 3	1299.00
NINJA COLLECTION (3 hry)	799.00
ONE STEP BEYOND	799.00
PARASOL STARS	969.00
PITFIGHTER	829.00
POWER UP (5 hier)	1159.00
PRINCE OF PERSIA	829.00
RAINBOW COLLECTION (3 hry)	749.00
RAMPART	859.00
ROBOCOP 3	969.00
RYDER CUP	969.00
SCRABBLE	999.00
SHADOWLAND	999.00
SIM ANT	1299.00
SIM EARTH	1299.00
SIMPSONS	969.00
SLEEPWALKER	969.00
SPORTS COLLECTION (3 hry)	799.00
STREETFIGHTER 2	999.00
SUPER LEAGUE MANAGER	969.00
SUPER SPACE INVADERS	829.00
SUPERFIGHTER (3 hry)	969.00
THE DARK QUEEN OF KRYNN	1199.00
THE DREAM TEAM (3 hry)	969.00
THE GODFATHER	1149.00
THE SECRET OF MONKEY ISLAND	969.00
THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2	1299.00
WWF EUROPEAN RAMPAGE	969.00
WWF WRESTLEMANIA	969.00

# MIA NUZ

ULTRASOFT



**AMIGA  
A1200**

# ZX SPECTRUM • DIDAKTIK

## CENOVĚ VÝHODNÉ HRY

### ● F.I.R.E.

Vesmírna SCI-FI akčná hra z dielne známeho pražského programátora Františka Fuku. Kozmický koráb na ťažkej a nebezpečnej púti.

Cena 89,- Sk

### ● BUKAPAO

Komunikačná hra doplnená farebnou grafikou. Stávate sa členom odnože mafie COSA NOSTRY, s cieľom zneškodniť prezidenta ostrova.

Cena 69,- Sk

### ● CHROBÁK TRUHLÍK

Komunikačná hra doplnená farebnou grafikou. Chrobák Truhlík sa snaží uniknúť zo zbierky muzejných exponátov šialeného profesora.

Cena 69,- Sk

### ● LOGIC

Známa spoločenská hra LOGIC (MASTER MIND). Treba uhádnuť kombináciu farebných kolíkov. Hra dvoch hráčov alebo hráč proti počítaču.

Cena 69,- Sk

### ● RYCHLÉ ŠÍPY 1

Prvá časť príbehu nazvaná ZAHADA HLAVOLAMU. Pátranie po stratenom tajuplnom hlavolame 'JEZEK V KLECI' a ďalšie dobrodružstvá.

Cena 69,- Sk

### ● RYCHLÉ ŠÍPY 2

Druhá časť hry nazvaná STÍNADLA SE BOUŘÍ. Návrat do tajupnej štvrte nazvanej Stínadla, získanie záhadného hlavolamu Ježek v kleci.

Cena 69,- Sk

### ● STAR DRAGON

Klasická plošná hra s námetom SCI-FI. Kozmická loď bojuje s civilizáciou robotov, ktorá predstavuje nebezpečenstvo pre Zem.

Cena 89,- Sk

### ● ATOMIX

Akčná kombinačná hra na logické myslenie. Skladanie molekúl rôznych zlúčenín z atómov. Hra zároveň zoznamuje so základmi chémie.

Cena 69,- Sk

### ● DOUBLE DASH

Hra čerpá z námetu známej hry BOULDER DASH. Dvaja krtkovia v podzemí zbierajú diamanty. Obsahuje možnosť súčasnej hry dvoch hráčov.

Cena 89,- Sk

### ● JET-STORY

Klasická plošná hra s námetom SCI-FI. Kozmický koráb na ťažkej a dôležitej misii v rozsiahlom podzemí nepriateľskej planéty.

Cena 89,- Sk

### ● HEXAGONIA

Akčná kombinačná hra na logické myslenie. Voľné pokračovanie preslávenej hry ATOMIX, pribudlo množstvo úplne nových vylepšení.

Cena 69,- Sk

### ● SKLADAČKA

Komunikačná hra s netradičným ovládaním na námet rovnomernej detektívky ED MC BAINA. Napínavý príbeh a zábava pre mladých i starších.

Cena 69,- Sk

### ● NOTORIK

Akčná hra s peknou plošnou grafikou. Pomôžte nájsť punkerovi Fredovi sudy s vínom, ktoré pred ním schovala jeho neprávna žena.

Cena 89,- Sk

### ● CRUX 92

Logicko-akčná plošná hra s námetom z oblasti SCI-FI. Kozmonaut musí potlačiť veľkú vzburu robotov na kozmickej základni.

Cena 89,- Sk

### ● MEGAMIX 1 - AXONS, GALACTIC GUNNERS

Prvý komplet dvoch hier s rovnakým námetom. Dve klasické SCI-FI vesmírne strieľacky na jednej kazete za cenu jedného programu!

Cena 119,- Sk

### ● PICK OUT 2

Netradične spracované počítačové PEXESO s tromi sadami kariet. Hru môžu hrať dvaja hráči proti sebe, alebo jeden hráč proti počítaču.

(Obsahuje prémieovú hru CRUX 92 - ZDARMA!) Cena 119,- Sk

### ● ŠACH - MAT

Prvý šachový program na Didaktik z domácej produkcie. Pri meraní síl s počítačom si môžete navoliť až 10 stupňov obtiažnosti hry.

(Obsahuje prémieovú hru LOGIC - ZDARMA!) Cena 119,- Sk

## NAJŽIADANEJŠIE HRY

### ● TETRIS 2

Podstatne vylepšená verzia svetoznámeho hitu. Obsahuje možnosť súčasnej hry dvoch hráčov a množstvo nových prvkov, vylepšujúcich hru.

Cena 119,- Sk

### ● CESTA BOJOVNÍKA

Akčná bojová hra, prvá tohto druhu u nás. Boj s nebezpečnými príšerami štýlom KARATE a orientácia v značne rozsiahlom bludisku.

Cena 119,- Sk

### ● JAMES BOND - OCTOPUSSY

Plošná hra s prvkami hier adventure. Neohrozený agent 007 sa snaží odhaliť gang nebezpečných pašerákov vzácných starožitností.

Cena 119,- Sk

### ● PRVÁ AKCIA

Akčná plošná hra so zaujímavým námetom. Mladý policajt stojí pred zložitou úlohou: zneškodniť 10 teroristov, vylupujúcich banku.

Cena 119,- Sk

### ● PHANTOM F4

Akčná plošná hra s peknou grafikou. Špeciálne vycvičený člen protiteroristickej komandy bojuje proti presile nepriateľov.

Cena 149,- Sk

### ● PHANTOM F4 II.

Úspešné pokračovanie predošlej hry. Po oslobodení rukojemníčky sa musí náš hrdina prebojovať s nepriateľmi obsadeného ostrova.

Cena 149,- Sk

### ● SHERWOOD

Strategicko-akčná hra čerpajúca z legendy o zbojníkovi menom ROBIN HOOD. Hra predstavuje vrchol programátorského umenia na Didaktiku.

Cena 199,- Sk

### ● PEDRO NA OSTROVE PIRÁTOV

Prvá časť z trojdielnej série veselých príhod svetobežníka mexičana PEDRA. Skvelou grafikou a prevedením pripomína sériu hier DIZZY.

Cena 179,- Sk



### ● KLIATBA NOCI

Akčná hra s prvkami romantiky a horroru. Že o zábavu budete mať postarané, zaručuje názov firmy, ktorá ju vytvorila: MICROTECH SYSTEMS.

Cena 199,- Sk



### ● KOMANDO 2

Akčná bojová hra s 3D priestorovou grafikou. Úlohou vojaka je prebojovať sa cez 8 rádioaktívne zamorených území k pripravenej helikoptére.

Cena 199,- Sk



### ● PEDRO V STRAŠIDELNOM ZÁMKU

Pokračovanie príhod mexičana PEDRA. Tentoraz sa musí PEDRO pomocou svojho dôvtipu dostať zo strašidelného zámku. Výborná grafika aj spracovanie hry.

Cena 179,- Sk



### ● PEDRO V KRAJINE PYRAMÍD

V poslednom príbehu úspešnej trilógie sa PEDRO zatúla až do ďalekého Egypta. Jeho úlohou je objasniť tajomstvo starej pyramídy a oslobodiť priateľku.

Cena 179,- Sk



### ● TOWDIE

Grafická adventure plná pekných grafických efektov a farebnej animácie. Malý tvor TOWDIE sa snaží viac i menej úspešne pomáhať obyvateľom hradu.

Cena 199,- Sk



### ● QUADRAX

Táto graficko-logická hra je originálnou variáciou na spôsob svetoznámej hry LEMMINGS. Dvaja priatelia sa musia spoločným úsilím dostať z obrovského zámku.

Cena 149,- Sk



Programy z ponuky dodávame výhradne na originálnych kazetách, alebo disketách na dobierku a k cene účtujeme poštovné.

program nie je k dispozícii na kazete

Objednávky pre Slovensko:  
ULTRASOFT, P.O.BOX 74, 810 05 BRATISLAVA 15

Objednávky pre Čechy:  
OTES COMPUTERS SYSTEMS, P.O.BOX 48, 656 48 BRNO 2

## ZÁVÄZNE SI OBJEDNÁVAM TIETO PROGRAMY Z PRODUKCIE FIRMY ULTRASOFT:

<input type="checkbox"/> ks MANTRIK ANGLICKY	á 119 Sk	<input type="checkbox"/> ks DOUBLE DASH	á 89 Sk
<input type="checkbox"/> ks MANTRIK NEMECKY	á 119 Sk	<input type="checkbox"/> ks JET-STORY	á 89 Sk
<input type="checkbox"/> ks MANTRIK EDITOR-PROFESOR	á 119 Sk	<input type="checkbox"/> ks HEXAGONIA	á 89 Sk
<input type="checkbox"/> ks ZX-7	á 149 Sk	<input type="checkbox"/> ks CESTA BOJOVNÍKA	á 119 Sk
<input type="checkbox"/> ks DATALOG 2 TURBO	á 199 Sk	<input type="checkbox"/> ks SKLADAČKA	á 89 Sk
<input type="checkbox"/> ks M.R.S.	á 199 Sk	<input type="checkbox"/> ks NOTORIK	á 119 Sk
<input type="checkbox"/> ks TEXT MACHINE	á 289 Sk	<input type="checkbox"/> ks JAMES BOND OCTOPUSSY	á 119 Sk
<input type="checkbox"/> ks SCREEN MACHINE	á 289 Sk	<input type="checkbox"/> ks CRUX 92	á 119 Sk
<input type="checkbox"/> ks DTP MACHINE UTILITY	á 259 Sk	<input type="checkbox"/> ks PRVÁ AKCIA	á 149 Sk
<input type="checkbox"/> ks DTP MACHINE PROFESIONAL PACK	á 739 Sk	<input type="checkbox"/> ks PHANTOM F4	á 149 Sk
<input type="checkbox"/> ks BABY MANTRIK ANGLICKY	á 119 Sk	<input type="checkbox"/> ks PHANTOM F4 II.	á 149 Sk
<input type="checkbox"/> ks SOUNDTRACKER	á 279 Sk	<input type="checkbox"/> ks MEGAMIX 1 AXONS, G. GUNNERS	á 119 Sk
<input type="checkbox"/> ks TUITION	á 249 Sk	<input type="checkbox"/> ks SHERWOOD	á 199 Sk
<input type="checkbox"/> ks F.I.R.E.	á 89 Sk	<input type="checkbox"/> ks PEDRO NA OSTROVE PIRÁTOV	á 179 Sk
<input type="checkbox"/> ks BUKAPAO	á 89 Sk	<input type="checkbox"/> ks PICK OUT 2	á 149 Sk
<input type="checkbox"/> ks CHROBAK TRUHLÍK	á 89 Sk	<input type="checkbox"/> ks SACH - MAT	á 149 Sk
<input type="checkbox"/> ks TETRIS 2	á 119 Sk	<input type="checkbox"/> ks KLIATBA NOCI	á 199 Sk
<input type="checkbox"/> ks LOGIC	á 89 Sk	<input type="checkbox"/> ks KOMANDO 2	á 199 Sk
<input type="checkbox"/> ks RYCHLÉ ŠÍPY 1	á 89 Sk	<input type="checkbox"/> ks PEDRO V STRAŠIDELNOM ZÁMKU	á 179 Sk
<input type="checkbox"/> ks RYCHLÉ ŠÍPY 2	á 89 Sk	<input type="checkbox"/> ks PEDRO V KRAJINE PYRAMÍD	á 179 Sk
<input type="checkbox"/> ks STAR DRAGON	á 89 Sk	<input type="checkbox"/> ks TOWDIE	á 199 Sk
<input type="checkbox"/> ks ATOMIX	á 89 Sk	<input type="checkbox"/> ks QUADRAX	á 149 Sk

Programy mi pošlite vo verzii:  KAZETOVEJ  DISKETOVEJ D40  DISKETOVEJ D80 (vybranú možnosť označte krížikom)

Priezvisko     Meno     Ulica     PSČ     Miesto bydliska  
 Rodné číslo     1994     Vlastnoručný podpis

## ZÁVÄZNE SI OBJEDNÁVAM TIETO ORIGINALNE PROGRAMY Z PONUKY NA STRANE 42-43 (napíšte ktoré):

KS	TITUL	FORMÁT	KS	TITUL	FORMÁT

Programy ponúkame v týchto formátoch (vybranú možnosť zapíšte do kolonky „formát“):

C64/KAZETA, C64/DISK, AMIGA 500/600, AMIGA 1200, ATARI ST, IBM PC/3.5, IBM PC/5.25

Priezvisko     Meno     Ulica     PSČ     Miesto bydliska  
 Rodné číslo     1994     Vlastnoručný podpis

## ZÁVÄZNE SI OBJEDNÁVAM TIETO PUBLIKÁCIE Z KNIŽNICE FIRMY ULTRASOFT:

<input type="checkbox"/> ks ZX Spectrum - bádateľ	á 55 Sk
<input type="checkbox"/> ks Podrobný pohľad do vášho počítača ZX Spectrum	á 85 Sk
<input type="checkbox"/> ks 40 najlepších rutín strojového kódu pre ZX Spectrum	á 90 Sk
<input type="checkbox"/> ks Počítačové hry (Historie a súčasnosť)	á 55 Sk <b>ZIŠTA</b>
<input type="checkbox"/> ks Cheat & Poke (finty do 750 hier)	á 95 Sk

Priezvisko     Meno     Ulica     PSČ     Miesto bydliska  
 Rodné číslo     1994     Vlastnoručný podpis

**ÁNO!** Chceme mať istotu, že dostanem každé číslo časopisu BIT, a preto som sa rozhodol pre:

**polročné** predplatné (6 čísiel) magazínu BIT za cenu 150 Sk.

**ročné** predplatné (12 čísiel) magazínu BIT za cenu 288 Sk.

Zároveň si objednávam tieto staršie čísla (á 29 Sk do čísla 9/92, á 25 Sk od čísla 10/92) na doplnenie ročníka:\* (Označte krížikom ktoré)

3/94  4/93  5/93  6/93  7/93  8/93  9/93  10/93  11/93  12/93  1/94  2/94  3/94  4/94  5/94  6/94  7/94  8/94  9/94

Priezvisko     Meno     Ulica     PSČ     Miesto bydliska  
 Rodné číslo     1994     Vlastnoručný podpis

Príslušnú sumu za PREDPLATNÉ som Vám zaslal poštovou poukážkou typu 'C'.

\* Staršie čísla časopisu BIT posielame na dobierku a k cene účtujeme poštovné.

Objednávky vybavujeme len do vypredania zásob, preto nám neposielajte peniaze za staršie čísla dopredu.

Údaje v objednávkach vyplňujte čitateľne, alebo paličkovým písmom. Správnym a čitateľným vyplnením VŠETKÝCH údajov zvýšite pravdepodobnosť, že zásielka Vám príde rýchlo a v poriadku.

Objednávky pre SR posielajte na adresu: ULTRASOFT, P. O. BOX 74, 810 05 BRATISLAVA 15

Objednávky pre ČR posielajte na adresu: OTES Computer Systems, P.O.BOX 48, 656 48 Brno 2



# ZX SPECTRUM • DIDAKTIK • SYSTEMOVÉ PROGRAMY •

## ● MANTRIK - ANGLICKY (slov./čes.)

Výuka anglického jazyka prevratnou metódou. Program sa skladá z dvoch častí obsahujúcich vyše 1200 najpoužívanejších slov a výrazov.

Cena 119,- Sk

## ● MANTRIK - NEMECKY (slov./čes.)

Výuka nemeckého jazyka prevratnou metódou. Program sa skladá z dvoch častí obsahujúcich vyše 1200 najpoužívanejších slov a výrazov.

Cena 119,- Sk

## ● MANTRIK - EDITOR-PROFESOR

Tvorba vlastných výukových súborov Mantrik, v ľubovoľnom jazyku používajúcom latiniku. V cene je zarátaný podrobný tlačенý manuál.

Cena 119,- Sk

## ● ZX-7

Tvorba až 8-kanálovej polyfonickej hudby! Program sa môže stať výborným spoločníkom a pomôcť pri výuke hry na klávesové nástroje.

Cena 119,- Sk

## ● DATALOG 2 - TURBO

Jedna z najlepších databáň na ZX Spectrum. Profesionálna obsluha cez ponukové menu. V cene je zarátaný podrobný tlačенý manuál.

Cena 199,- Sk

## ● M.R.S.

Najznámejší assembler a disassembler u nás. Program potrebný pre tvorbu v strojovom kóde. V cene je zarátaný podrobný tlačенý manuál.

Cena 199,- Sk

## ● BABY MANTRIK - ANGLICKY (slov./čes.)

Program nadväzuje na známu sériu výukových programov, je však určený hlavne pre deti. Okrem textu všetky vyučované výrazy aj zobrazuje!

Cena 89,- Sk

Programy z ponuky dodávame výhradne na originálnych kazetách, alebo disketách na dobielku a k cene účtujeme poštovné.

☐ program nie je k dispozícii na kazete

☐☐ program nie je k dispozícii na diskete

Objednávky pre Slovensko:  
ULTRASOFT, P.O. BOX 74, 810 05 BRATISLAVA 15  
Objednávky pre Čechy:  
OTES COMPUTERS SYSTEMS, P.O. BOX 48, 656 48 BRNO 2

## ● TEXT MACHINE ☐

Kvalitný textový editor, ktorý premení Váš počítač na elektronický písací stroj. Tlač je možná na všetkých známych tlačiarňach.

Cena 289,- Sk

## ● SCREEN MACHINE ☐

Profesionálny grafický editor, umožňujúci tvorbu a editáciu statických obrázkov. Vytvorené obrázky možno exportovať do TEXT MACHINE.

Cena 289,- Sk

## ● DTP MACHINE UTILITY ☐

Súbor množstva neoceniteľných podprogramov, ktoré podstatne rozširujú možnosti programu TEXT MACHINE. (Tvorba rámkov, semigrafiky)

Cena 259,- Sk

## ● DTP MACHINE - PROFESIONAL PACK ☐

Kompletný systém DESK TOP PUBLISHING, ktorý sa skladá z predošlých troch programov. Pri kúpe DTPM PP ušetríte takmer 100 korún!

Cena 739,- Sk

PROFESIONAL PACK  
DTP MACHINE



## ● SOUNDTRACKER

Vysoko profesionálny program pre tvorbu trojkanálovej hudby na čipe AY-3-8912. Nenahraditeľný doplnok k zvukovému interface MELODIK.

Cena 199,- Sk

SOUNDTRACKER



## ● TUITION

Prepracovaný interaktívny systém na výuku programovacieho jazyka BASIC. Obsahuje množstvo výukových lekcí a názorných praktických príkladov.

Cena 199,- Sk



Nič  
na svete  
sa  
nevyrovná  
Infernu.

Nekonečná  
zábava.

Nekonečný  
strach.

DIGITAL IMAGE DESIGN

**ocean**

**ULTRASOFT**